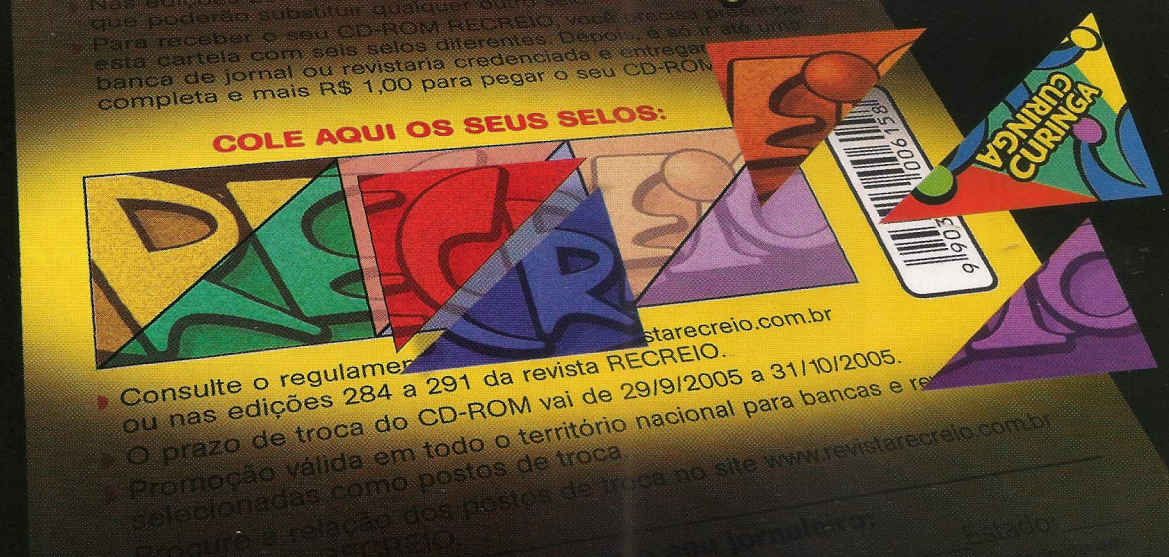
Abril
GAME • SALVE O KIRBY DESENHANDO NO NINTENDO DS
RECREIO
ISSN 1517-7467
00287
9 771517 746002
www.RECREIOnline.com.br
R$ 8,95
Ano 6
Nº 287
8/9/2005
GRÁTIS
MAX Robots
Nesta edição, você ganha a LISA LENS para comandar seus robôs
AGITE!
Chame a turma para provar milk-shakes diferentes
CORRIDA DE DRAGÕES
Conheça Dragon Booster e fique por dentro das competições radicais desse novo desenho
GIRL POWER
Mulan salva a Muralha da China nos quadrinhos
ESCONDE-ESCONDE SUBMARINO
Encontre os bichos que se camuflam no mar
Recorte este selo e cole na sua cartela
Promoção RECREIO VIROU CD-ROM • Selo curinga para completar a sua cartela

**VIROU CD-ROM**

# É a promoção mais divertida que existe




- Consulte o regulamen... ...starecreio.com.br ou nas edições 284 a 291 da revista RECREIO.
- O prazo de troca do CD-ROM vai de 29/9/2005 a 31/10/2005.
- Promoção válida em todo o território nacional para bancas e re... selecionadas como postos de troca.
- Procure a relação dos postos de troca no site www.revistarecreio.com.br
- Preencha o seu formulário.

**Garanta o seu CD-ROM exclusivo da RECREIO!**

**Com o CD-ROM RECREIO vai ficar fácil fazer pesquisas na sua revista favorita! É só digitar uma palavra-chave para encontrar material para seus trabalhos escolares, curiosidades, informações sobre ciência, história, espaço e muito mais. E você pode imprimir o que quiser.**

# Para participar é só ler RECREIO

A mecânica é simples: você deve colar 6 selos diferentes nos 6 espaços coloridos da cartela que saiu nas edições 284 e 285 da RECREIO. Cada edição, a partir da 284 e até a 294, trará na capa um selo para ser colado na sua cor correspondente na cartela. Com a cartela completa com 6 selos + R$ 1,00 dirija-se até uma banca de jornal credenciada para levar o seu CD-ROM RECREIO. Caso você tenha perdido algum selo, não se preocupe, duas edições trarão selos curinga que podem substituir qualquer outro selo da cartela. As edições que trarão os curingas serão a 287 e 291. Consulte regulamento completo no site **www.revistarecreio.com.br**

**Toda quinta, nas bancas**

# RECREIO

## AQUI TEM


4 CURIOSIDADES — **Coisas legais de saber**

6 NA TV — **Corrida de dragões**
Saiba tudo sobre Dragon Booster.

10 FAZENDO ARTE — **Poder de fogo**
Faça um dragão para brincar.

12 PARA BRINCAR — **Pronto para a largada?**
Sugestões de corridas diferentes.

14 TESTE — **Que máquina!**
Você conhece bem o seu corpo?

16 NATUREZA — **Bolor? Que horror!**
Entenda por que os alimentos emboloram.

18 BICHOS — **Onde eles se meteram?**
Bichos que se camuflam no oceano.

21 GAMES — **Desenhe seu jogo**
Jogue com Kirby no Nintendo DS.

22 PASSATEMPO — **Cadê?**

26 MÃO NA MASSA — **Uni-duni-tê**
Experimente vários milk-shakes.

27 ESCOLA — **Pesquisa na rede**
Dicas para pesquisar na internet.

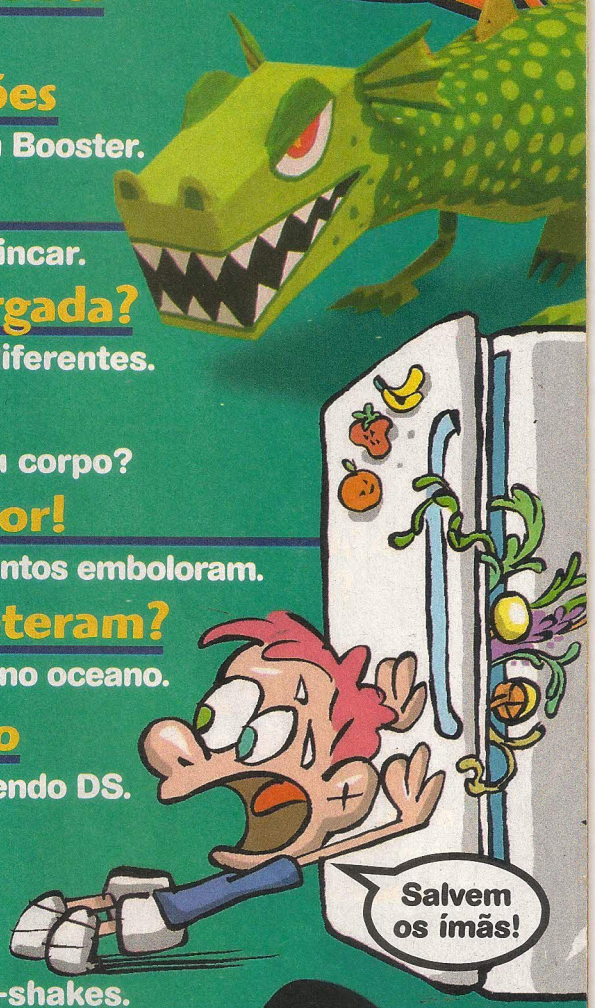
29 **QUADRINHOS**

37 PASSATEMPO — **Enigma**
Descubra o nome dos inventores.

39 PASSATEMPO — **Jogo dos sete erros**

40 CORREIO — **Mande seu recado**
Seu espaço na RECREIO.

42 TIRINHAS — **Para rir**

CAPA: DIVULGAÇÃO / © DISNEY

# CURIOSIDADES!

Existe alguma coisa que você quer saber? Então, escreva para a gente:

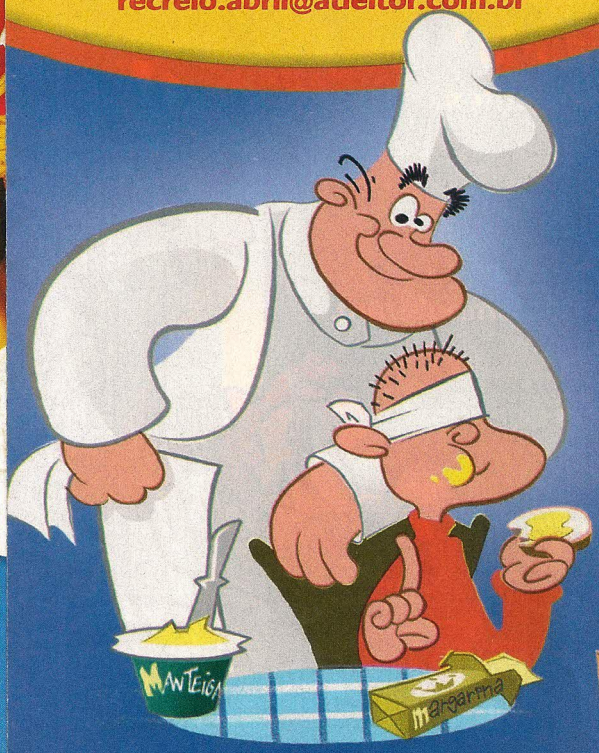
**Revista RECREIO**
**Seção Curiosidades**
Av. das Nações Unidas, 7221 - 8º andar
São Paulo - SP - CEP 05425-902

**E-mail:**
recreio.abril@atleitor.com.br

## COMO É FEITA A UVA PASSA?

**Fábio Possobom Wakabara, 8 anos**
Por e-mail

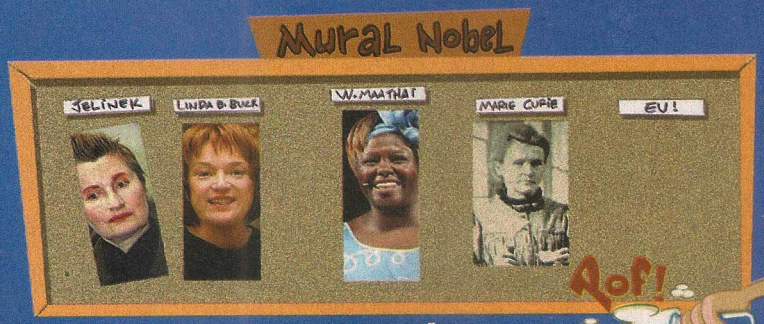
Para fazer uva passa basta secar as uvas que encontramos na natureza. No pé, a uva tem 80% de umidade e, depois de seca, fica com 15%. Esse costume é antigo e era comum as pessoas pendurarem as frutas para secar ao sol para que pudessem ser guardadas por mais tempo sem estragar. Hoje, secadores especiais permitem uma secagem mais rápida.




## QUAL A DIFERENÇA ENTRE MANTEIGA E MARGARINA?

**Júlia Landgraf Scatolin, 10 anos**
Pirassununga – SP

A principal diferença é que a margarina é um creme vegetal, ou seja, é produzida a partir de óleos e gorduras vegetais e a manteiga tem origem animal porque é fabricada com nata de leite batida. Já existem produtos que são uma mistura de manteiga e margarina.



## ALGUMA MULHER JÁ GANHOU UM PRÊMIO NOBEL?

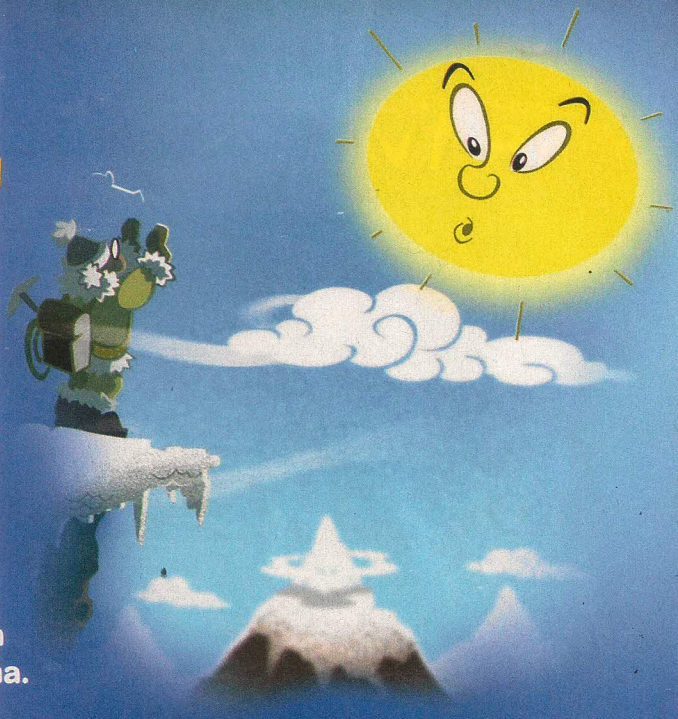
**Vítor Roberto de A. Castro**
Fortaleza – CE

Sim. Até hoje, 34 mulheres e 736 homens receberam o prêmio. A primeira mulher a ganhar foi a cientista francesa Marie Curie, premiada em 1903 na categoria Física. No ano passado, três foram homenageadas: a americana Linda B. Buck ganhou o Nobel de Medicina, a austríaca Elfriede Jelinek ficou com o de Literatura e a queniana Wangari Maathai levou o da Paz.

## POR QUE COM O AUMENTO DA ALTITUDE A TEMPERATURA DIMINUI SE FICAMOS MAIS PERTO DO SOL?

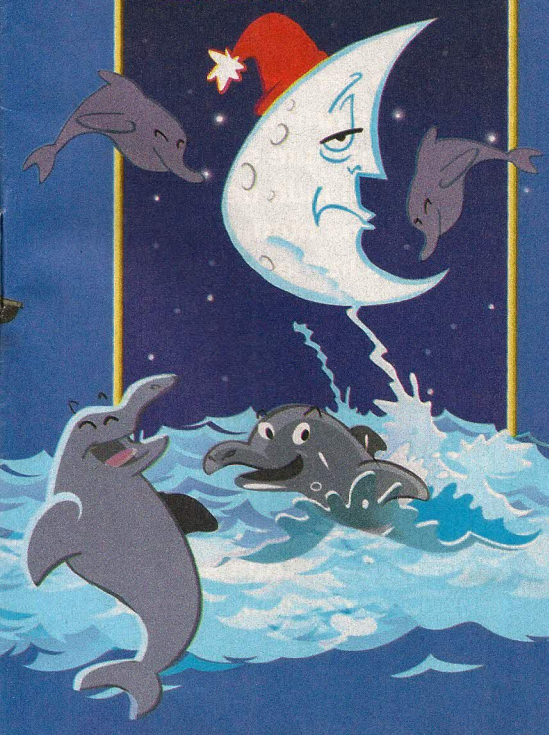
**Carlos**
Por e-mail

**Em grandes altitudes, o ar é mais rarefeito, ou seja, suas partículas estão mais afastadas e por isso retêm menos calor. Além disso, de modo geral, o Sol aquece muito pouco o ar. Grande parte do calor que sentimos em nosso planeta é absorvida pela parte sólida da Terra e devolvida à atmosfera ao longo do dia. Em grandes altitudes, o solo coberto de gelo não absorve ou libera calor. A temperatura cai cerca de 6,5 graus Celsius a cada mil metros para cima.**



### VOCÊ SABIA QUE...

- **Orcas e golfinhos-nariz-de-garrafa passam um mês sem dormir logo que nascem? Pesquisadores acreditam que essa é uma maneira de eles se protegerem de predadores e esquentar o corpo nadando. As mães desses bebês também ficam esse tempo praticamente sem dormir.**



## QUAL ERA O PESO DA ARMADURA DE UM CAVALEIRO MEDIEVAL?

**William Sandino, 9 anos**
Por e-mail

**A armadura pesava mais ou menos 30 quilos, sem contar o capacete, o escudo e as lanças. Os cavaleiros primeiro vestiam uma malha de metal, que pesava cerca de 14 quilos, e por cima a armadura. A história das armaduras começou por volta do século 12 e foi evoluindo. No século 15, existiam modelos muito enfeitados, mas que não eram usados em combate.**

CONSULTORIA: JÚLIO GRALHA (professor de História Antiga e Medieval da FIS, NEA-UERJ e CEIA-UFF), ATENDIMENTO AO CONSUMIDOR VIGOR, CLUBINHO SADIA. FONTE: http://nobelprize.org

Ilustrações JARDIM

Texto
JULIA MOIÓLI

# LENDA RADICAL

**Encare emocionantes corridas de dragões e descubra os segredos de uma profecia de milhares de anos.**

Quer conhecer dragões que viajam a mais de 300 quilômetros por hora? Então entre no clima de aventura do desenho **Dragon Booster** e visite a Cidade do Dragão, um lugar mágico, onde há incríveis competições e criaturas fantásticas.

A história da cidade começou há milhares de anos, quando humanos e dragões superpoderosos viviam juntos e em paz. Esse mundo era controlado pela energia do Dracônio Dourado, que estava presente nos ossos dos dragões. Mas depois de um tempo os humanos quiseram dominar tudo e tentaram criar subespécies de dragões, produzindo criaturas com outras cores e poderes.

Nessa época, os sacerdotes fizeram uma profecia: avisaram que o poder do Dragão Dourado precisava ser libertado. Quando os dragões perceberam que seu poder tinha sido usado de forma errada pelos humanos, os répteis lendários se rebelaram e aconteceu uma guerra terrível.

Esse antigo mundo foi destruído e as duas espécies rivais ficaram ameaçadas, até que um Dragão Estrela Dourada usou toda sua sabedoria e escolheu um

humano como parceiro para dividir sua força e mostrar que a união entre eles ainda era possível. O escolhido foi chamado de Dragon Booster e a paz foi restaurada. A partir de então, homens e dragões começaram a participar de corridas incríveis. Mas as lendas antigas dizem que o perigo não acabou e que novos conflitos podem acontecer.

O desenho **Dragon Booster** é exibido no canal Jetix de segunda a sexta-feira, às 14 h e às 18h30.

### ARTHA TANNIS PENN

Ele tem 16 anos e é muito inteligente. Descobriu que é o Dragon Booster e, agora, junto com seu dragão e amigo inseparável, Beau, participa de corridas perigosas e faz de tudo para impedir uma guerra terrível entre humanos e dragões.

### BEAU

É o dragão lendário do Dragon Booster. Esperto e superveloz, luta com seu escolhido contra a guerra.

### KITT RAADA WANN

Ela é a mais veloz da Cidade do Dragão. Parece meio arrogante, mas logo faz amizade com Artha. Seu dragão é o Wyldfyr.

### DESCUBRA

**Se o seu time está perdendo um jogo, você:**

- ▲ Chama o jogo para você e quer resolver tudo sozinho.
- ■ Pede um tempo para discutir uma estratégia com a equipe.

**Qual a sua reação quando descobre que vai acontecer uma olimpíada de matemática na escola?**

- ▲ Corre para fazer sua inscrição.
- ■ Pergunta aos colegas se querem montar uma equipe de estudo.

### PARMON SEAN

É o melhor amigo de Artha. Ele adora games e usa suas habilidades para ajudar nas corridas. Seu dragão é o Cyrano.

### UNIVERSO EM PERIGO

Depois de um longo período de tranqüilidade, uma nova guerra entre humanos e dragões ameaça a Cidade do Dragão. Isso porque um vilão quer dominar o poder do Dragão Estrela Dourada.

Mas o dragão escolhe o jovem Artha Penn como parceiro e os dois juntos passam a lutar para que o confronto não aconteça.

A partir daí, o destino de Artha muda e ele recebe uma poderosa armadura. Depois disso, quando não está lutando para salvar o mundo, o menino participa das corridas de dragões para ajudar a sua família. Apesar de não ter experiência nas pistas, ele conta com a ajuda do seu dragão e de seus amigos.

Enquanto tenta vencer as provas, Artha faz de tudo para unir humanos e dragões e evitar ataques que podem destruir o Universo.

## QUE ESTILO DE COMPETIÇÃO TEM MAIS A VER COM VOCÊ:

**Se está com dificuldades numa matéria, você:**

- ▲ Junta livros sobre o assunto e se esforça para melhorar.
- ■ Pede ajuda de seus amigos para estudar.

**Seu amigo faltou na escola e pede sua ajuda para recuperar a matéria. Você:**

- ▲ Empresta seus cadernos.
- ■ Se oferece para estudar com ele.

**Trabalho em grupo para você significa:**

- ▲ Cada um faz sua parte e depois todos juntam o material.
- ■ Muitas reuniões e debates.

**Você gostaria mais de participar de:**

- ▲ Uma prova de velocidade.
- ■ Uma corrida de revezamento.

### RESULTADO

**Se marcou mais ■:** Como Artha, você gosta de trabalhar em equipe. Fique esperto para ter iniciativa e fazer sempre sua parte, sem depender só de idéias dos colegas.

**Se marcou mais ▲:** Você tem o estilo de Kitt e prefere trabalhar só. Isso não significa que não ajude seus amigos quando eles precisam, mas pode se esforçar para fazer mais algumas coisas em grupo.

IMAGENS: DIVULGAÇÃO

### LANCE PATRICK PENN

É irmão de Artha. Como todo irmão mais novo, às vezes é meio chatinho, mas gosta de corridas e tem um dragão chamado Fracshun.

### MOORDRYD DRAKKUS PAYNN

É o líder da Equipe Olho do Dragão, a mais perigosa da cidade. Quer roubar o Dragão Dourado para que seu pai vença a guerra. Apesar de parecer do mal, ele promete surpresas. Seu dragão é Decepshun.

### WORD PAYNN

É fabricante de equipamentos para corridas. Quer dominar a Cidade do Dragão e começar uma nova guerra. Seu dragão se chama Abandonn.

CRIAÇÃO ▸ MARCOS FABIANO LOPES

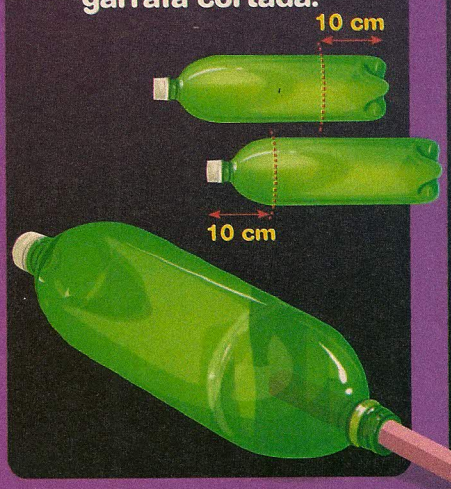
# ELE É FOGO!

**Faça um dragão da sorte para proteger e decorar o seu quarto.**

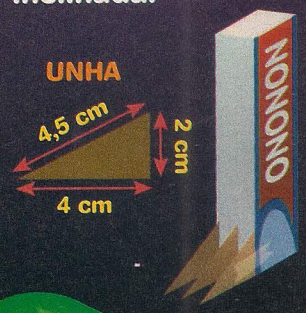
**Você vai precisar de:**

- 2 **garrafas pet** de 2 litros
- **fita adesiva**
- 2 caixas de **creme dental**
- **pedrinhas de aquário**
- **papelão**
- 2 **canudos dobráveis**
- 1 **canudinho**
- 1 caixa de **incenso**
- 1 caixa de **sabonete**
- 1 rolo de **papel higiênico**
- **jornal**
- **tinta branca** e **colorida**

**1** Peça a um adulto que corte a parte de cima de uma garrafa, seguindo a medida. Encaixe a parte de cima que foi cortada no fundo da outra garrafa e prenda com fita adesiva. Prenda com fita a caixa de incenso na boca da garrafa cortada.




**2** Coloque pedrinhas nas caixas de creme dental e feche-as com fita. Recorte seis unhas de papelão e cole nas caixas. Prenda as caixas nas laterais, deixando a garrafa inclinada.



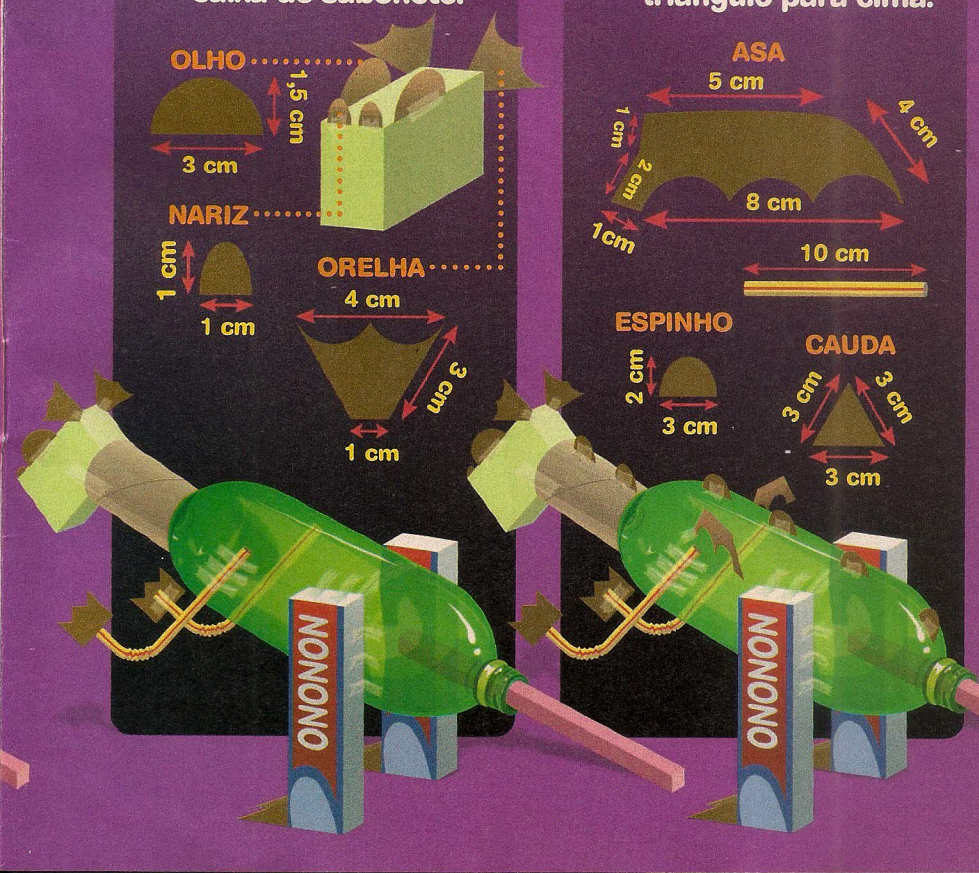

**3** Recorte duas garras. Corte dois canudos, fixe as garras neles e dobre-os em L. Prenda-os no corpo do dragão.

FOTO: LEO FELTRAN ESQUEMA: CARINA MAKI HATA

Misture cola com água. Rasgue pedaços de jornal, passe na mistura e cubra o dragão. Espere secar. Pinte tudo de branco e deixe secar. Depois pinte colorido.

**4** Encaixe o tubo de papel higiênico na garrafa e prenda com fita. Prenda a caixa de sabonete no tubo. Recorte as orelhas, os olhos e o nariz e cole na caixa de sabonete.

**5** Recorte oito espinhos e prenda-os no corpo. Corte as asas e fixe-as. Corte um pedaço de canudo e faça um corte em uma das pontas. Recorte o triângulo e prenda no canudo. Prenda o canudo na caixa de incenso, com o triângulo para cima.




# RECREIO

## Promoção ROBÔ feito em casa

**Imagine que tenha de construir um robô para salvar a Terra e vá utilizar cinco utensílios da sua casa. Que objetos você usaria e que função eles teriam em seu robô?**

Responda às perguntas em até 10 linhas e concorra a um kit com:

- **1 DVD do filme ROBÔS**
- **1 jogo de computador ROBÔS**
- **1 quebra-cabeça ROBÔS**
- **1 relógio ROBÔS**

## REGULAMENTO

**1** • Os participantes devem ter no mínimo 6 e no máximo 11 anos de idade durante o período da promoção e residir no Brasil. É proibida a participação de parentes de funcionários da Editora Abril S.A. e de pessoas envolvidas na promoção.

**2** • A resposta deve ter, no máximo, 10 linhas.

**3** • É obrigatório que as cartas tragam nome, idade, endereço completo e telefone do autor, além de nome de um responsável legal. A ausência dessas informações implica a desclassificação.

**4** • Os trabalhos devem ser enviados para:
**PROMOÇÃO RECREIO – ROBÔ FEITO EM CASA**
Av. das Nações Unidas, 7221, 8º andar – São Paulo – SP
CEP 05425-902. **Só serão aceitos os trabalhos com carimbo do correio até 30 de setembro de 2005.**

**5** • Os trabalhos serão divididos em três categorias: autores de 6 e 7 anos, autores de 8 e 9 anos e autores de 9 e 11 anos. Em cada categoria, serão premiados três destaques especiais e selecionados mais 7 trabalhos. Os destaques especiais receberão: 1 DVD do filme Robôs, 1 jogo para PC Robôs, 1 relógio Robôs e 1 quebra-cabeça de ímã Robôs. Outros 7 participantes em cada categoria receberão 1 DVD do filme Robôs.

**6** • Os trabalhos serão selecionados por critérios de criatividade, originalidade e adequação ao tema. As decisões do júri são soberanas e irrecorríveis.

**7** • Os trabalhos enviados, premiados ou não, não serão devolvidos e serão destruídos ao final da promoção.

**8** • Esta promoção está de acordo com o inciso II do artigo 3º da Lei 5768/71 e com artigo 30 do Decreto 70951/72, tem caráter exclusivamente cultural, estando aberta ao público em geral, não sendo subordinada a sorteio ou pagamento, nem com vinculação a aquisição ou uso de bem, direito ou serviço.

**9** • A relação dos ganhadores será divulgada na edição 295 da revista RECREIO. Os prêmios serão enviados até 60 dias após a divulgação do resultado.

**10** • Os participantes, por meio de seus pais ou responsáveis legais, concordam em ceder aos promotores os direitos para a divulgação do texto de seus nomes sem qualquer ônus.

**11** • A participação implica aceitação deste regulamento.

**Leia o regulamento e envie sua carta:**

**PROMOÇÃO RECREIO ROBÔ FEITO EM CASA**
**Av. das Nações Unidas, 7221**
**8º andar**
**São Paulo • SP**
**CEP 05425-902**

PARA BRINCAR

**Convide seus amigos para se divertir nestas disputas diferentes.**

# HORA DA LARGADA

## BEXIGAS VOANDO

**Você vai precisar de:**

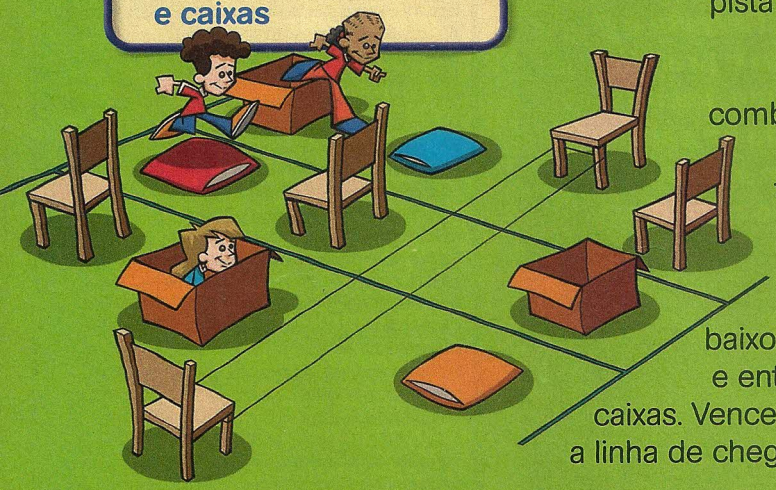
- bexigas

Marquem uma linha no chão e fiquem atrás dela. Cada um enche sua bexiga e segura na ponta com os dedos, sem deixá-la esvaziar. Alguém dá o sinal e todos soltam as bexigas. A bexiga que for mais longe é a do vencedor.

## OBSTÁCULOS

**Você vai precisar de:**

- almofadas, cadeiras e caixas



Marquem a largada e a chegada e façam linhas no chão, riscando a área de cada corredor como numa pista de atletismo. Distribuam os objetos e combinem regras: por exemplo, todos têm de pular as almofadas, passar por baixo das cadeiras e entrar e sair das caixas. Vence quem cruzar a linha de chegada primeiro.

## TODOS DE COSTAS

Marquem a largada e a chegada. Os corredores se posicionam de costas para a linha de largada. Quando alguém der o sinal, todos começam a andar de costas, sem se virar. Quem cruzar a linha de chegada primeiro é o vencedor.

## QUEM TEM MAIS?

**Você vai precisar de:**

- vários objetos
- 1 caixa grande

Combine com a turma e ponham na caixa grande objetos como livros, bonés, colares, bolas e latas. Marquem a largada e a chegada e coloquem a caixa na chegada.

Formem duplas. Ao sinal de partida, um participante de cada dupla corre até a caixa, pega um objeto, volta e o entrega ao colega, que vai até a caixa e pega mais um objeto. Daí, ele volta e entrega os dois objetos ao colega, que vai de novo até a caixa e pega mais um item.

Toda vez que forem até a caixa, os corredores têm de carregar todos os objetos que sua dupla já conseguiu. Vale levar chapéus na cabeça e objetos nos pulsos e bolsos. Vence quem tiver mais objetos quando a caixa ficar vazia.

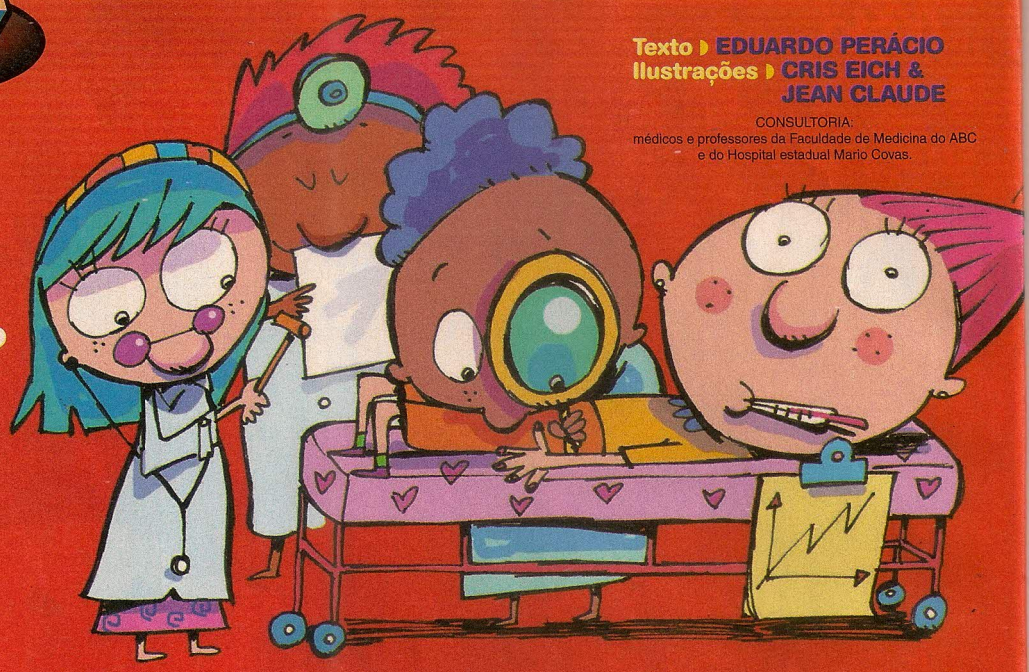
Ilustrações ALEXANDER

MAX ROBOTS
Entre e controle o seu
EDITORA Abril
O TEO 17 enfrenta crateras, montanhas e vulcões.
Patrocínio:
MAX SCHIN
Semana que vem, você vai ganhar o TEO 17.
Esta armadura-robô é o trator dos MAXROBITS. Não perca!
RECREIO
Toda quinta, nas bancas.

Texto ▸ EDUARDO PERÁCIO
Ilustrações ▸ CRIS EICH & JEAN CLAUDE

CONSULTORIA:
médicos e professores da Faculdade de Medicina do ABC e do Hospital estadual Mario Covas.

**Será que você conhece bem o corpo humano? Responda às perguntas e descubra.**



# DE OLHO EM VOCÊ

**1** Quem come balas, doces e refrigerantes demais acumula muito açúcar no sangue, o que acaba formando:

- A Gorduras.
- B Cáries.
- C Pintas.

**2** Enquanto a gente dorme, nosso corpo:

- A Pára de funcionar.
- B Libera mais substâncias que ajudam no crescimento.
- C Fica mais acelerado.

**3** Qual o trabalho do estômago?

- A Misturar e esmagar os alimentos para facilitar a digestão.
- B Bombear o sangue pelo corpo.
- C Roncar quando estamos com fome.

**4** As batidas do coração são:

- A Uma espécie de soluço forte que não passa nem com um susto.
- B Resultado do movimento dos vasos ou artérias que se contraem e se abrem para a passagem do sangue.
- C O som causado pelo movimento dos nossos pulmões, que se abrem e se fecham para liberar a passagem do ar.

**5** Qual é nosso maior órgão, que é à prova de água e ajuda a nos proteger de invasões de micróbios?

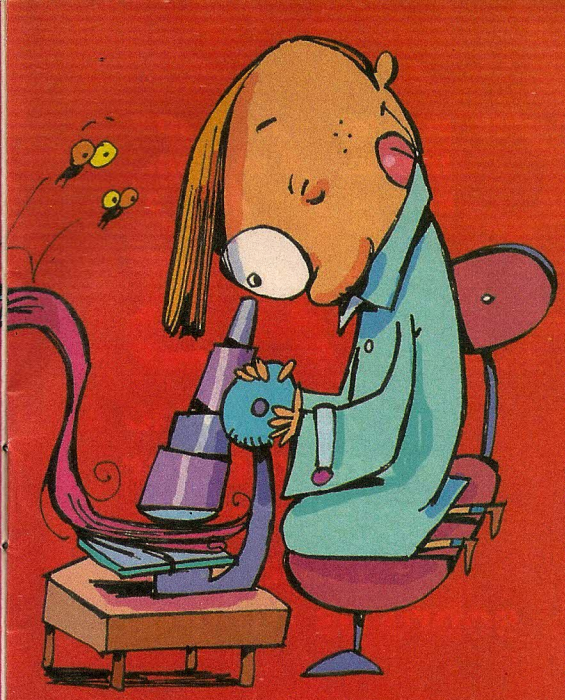
- A A pele.
- B O pâncreas.
- C O pulmão.

**6** Qual das alternativas abaixo reúne apenas nomes de ossos do corpo humano?

- A Rádio, fêmur e osso duro-de-roer.
- B Bigorna, martelo e estribo.
- C Ossobuco, esterno e interno.

**7** Qual é parte mais dura de todo nosso corpo?

- A A unha do dedão do pé.
- B São os ossos.
- C Os dentes, formados de esmalte rígido.



**8** Nossos cabelos são feitos de queratina, que é:

- A A mesma substância que forma a estrutura das penas de pássaros e das garras de dinos.
- B Uma substância igual à gelatina.
- C O mesmo material na ponta das nossas orelhas.

**9** Para que servem as sobrancelhas?

- A Para proteger os olhos.
- B Para marcar a altura da franja.
- C Para enfeitar o rosto.

**10** Quais os órgãos que filtram o sangue e o excesso de água do organismo, produzindo o xixi?

- A Os joelhos.
- B A bexiga e o balão.
- C Os rins.

**11** Para que a gente sinta o sabor dos alimentos, entram em ação:

- A A boca e o estômago.
- B Os órgãos do olfato e do paladar e o cérebro.
- C Os dentes e os lábios.

**12** Qual a substância que transporta o oxigênio para todas as células do corpo?

- A O suor.
- B O sangue.
- C O xixi.

**13** Como se chamam os defensores do nosso corpo?

- A Glóbulos brancos.
- B Células.
- C Genes.

**14** Não existem duas pessoas exatamente com a mesma:

- A Cor dos olhos.
- B Impressão digital.
- C Altura.

**15** Quantos litros de xixi nossa bexiga armazena?

- A Meio litro.
- B 10 litros.
- C 100 litros.

## RESULTADO

**De 0 a 4 pontos**
Parece que você não conhece muito bem o corpo humano. Para entender melhor o assunto, pesquise em sites, livros e revistas e faça perguntas ao seus professores. Depois responda ao teste novamente.

**De 5 a 10 pontos**
Você sabe muito sobre seu corpo e conhece o funcionamento de vários órgãos, mas se atrapalha em alguns assuntos. Para acertar todo o teste e aprender mais fique bem atento nas aulas de ciências e faça pesquisas.

**De 11 a 15 pontos**
Puxa, você se interessa mesmo por assuntos ligados ao corpo humano e sabe direitinho como ele funciona. Continue pesquisando e se informando sobre o assunto e desafie a turma a se sair assim tão bem no teste.

**RESPOSTAS CERTAS**

1A; 2B; 3A; 4B; 5A; 6B; 7C; 8A; 9A; 10C; 11B; 12B; 13A; 14B; 15A

# MANCHAS COLORIDAS

**Veja como surge o bolor nos alimentos e saiba mais sobre os fungos.**

Texto ▸ CRISTIANE YAMAZATO
Ilustrações ▸ JEAN GALVÃO

Credo! Tá com mofo!

CONSULTORIA:
RITA DE CÁSSIA SALOMÃO
(biomédica e diretora técnica do Centro de Assessoria em Higiene e Saneamento Ambiental).

## ELES AJUDAM NA COZINHA

Bolos e pães só ficam fofinhos graças ao trabalho de fungos chamados leveduras. Quando esses seres são misturados com outros ingredientes da massa crua, causam uma reação incrível. Eles se alimentam de partículas de massa, absorvem oxigênio e liberam gás carbônico em forma de bolhas, que vão fazendo a massa crescer e ficar fofinha.

## FIQUE ESPERTO

**Se encontrar qualquer vestígio de bolor na comida, jogue-a fora. Mesmo que seja só em uma pequena parte. Isso porque todo o alimento pode estar contaminado. Comer algo embolorado pode causar dor de barriga e mal-estar.**

De repente, bate uma fome e você dispara até a cozinha para preparar um sanduíche, devorar uma fruta ou atacar o restinho da sobremesa que ficou na geladeira. Aí, descobre uma mancha verde ou esbranquiçada no alimento. Pode desistir desse lanche! A comida está embolorada!

O bolor é formado por fungos, que são seres microscópicos que existem no ar. Eles encontram umidade e nutrientes em alimentos que possuem bastante água, como frutas, pães e queijos, e aí passam a se reproduzir rapidinho.

Quando começam a se multiplicar, eles ficam visíveis na forma de manchas esbranquiçadas, verdes, azuis, amarelas, pretas ou vermelhas, dependendo do tipo de fungo. Muitas parecem até aveludadas.

Os fungos são vivos, mas não fazem parte do grupo dos vegetais nem dos animais. Formam um time só deles. Há milhares de tipos de fungos na natureza e todos precisam de um lugar úmido para sobreviver e crescer. Pode ser num ambiente quente ou frio. Por isso, às vezes, acontece de um alimento embolorar mesmo quando está na geladeira.

Os bolores também podem aparecer em livros, sapatos e armários, então é preciso manter tudo limpo e ventilado para evitar pontos de umidade. Afinal os fungos estão no ar em busca de um bom lugar para pousar e se multiplicar.

## SUPERFUNGO

A penicilina é um antibiótico que mata bactérias causadoras de várias doenças e que é feito com um fungo.

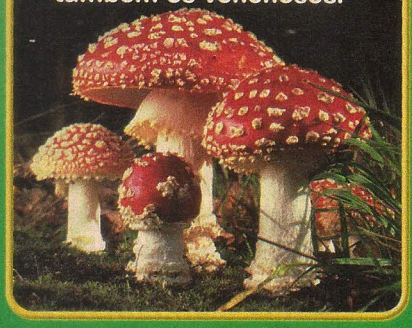
Em 1928, o pesquisador Alexander Fleming descobriu esse remédio por acaso. Certo dia, ele deixou no microscópio bactérias que causavam graves infecções. No dia seguinte, notou que havia caído um fungo onde estavam as bactérias. Ele observou então que o fungo produzia substâncias que destruíam as bactérias! A partir dessa experiência, muitas vidas foram salvas e outros remédios passaram a ser produzidos com o uso de fungos.

SPL

As microscópicas bolinhas estão no ar e se fixam em locais úmidos, onde os fungos crescem.

## Você sabia que...

- Há fungos que provocam doenças? Outros atacam plantações e destroem frutos.
- Alguns queijos são mais saborosos por causa da ação dos fungos? A massa de queijos como o roquefort e o gorgonzola recebe fungos que não fazem mal à saúde e formam bolores azuis que dão um gosto especial.
- Os cogumelos são fungos? Há milhões de espécies no mundo, de vários tamanhos, cores e formatos. Alguns são gostosos, mas existem também os venenosos.



FOTOS: CORBIS

Texto ▸ LUCIANO CANDISANI

# MESTRES DO DISFARCE

## Conheça a turma que se esconde nos oceanos.

Não basta mergulhar para ver bichos marinhos, é preciso prestar atenção, pois muitos ficam disfarçados. São criaturas que têm formas e cores que os tornam idênticos à areia, pedras, esponjas e corais.

Fotógrafos encaram o desafio de descobrir onde eles se escondem. Observe as imagens para encontrar os animais em cada uma.

FOTOS: GETTYIMAGES e SCIENCE PHOTO LIBRARY

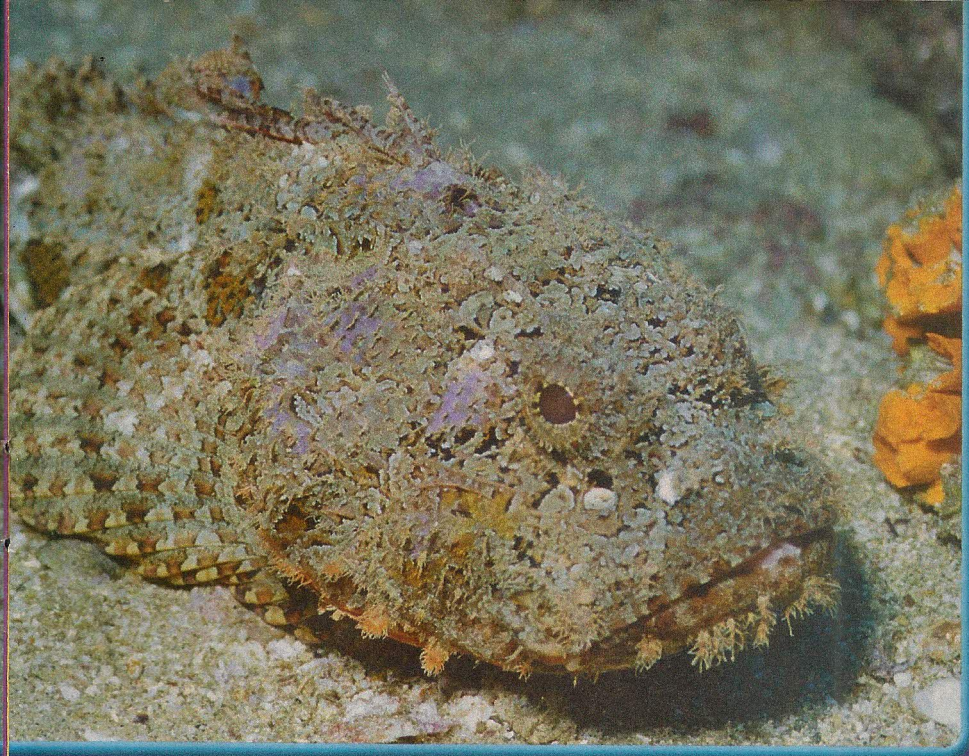
### MUDANÇA VELOZ

Parente de lulas e polvos, a **sépia** é capaz de camuflar-se mudando a cor do corpo. Em segundos, ela se transforma e pode até criar ondas de cores que percorrem seu corpo sem parar. Esses efeitos especiais acabam assustando os predadores, que muitas vezes desistem da caçada.

### ELE É DISCRETO...

O **dragão-do-mar** é um peixe da família do cavalo-marinho e tem o corpo cheio de ramificações que lembram galhos e folhas, mas são barbatanas. O curioso é que esse formato, que parece chamar a atenção, torna-o praticamente invisível entre as algas dos mares onde vive, em regiões do sul da Austrália.

GETTYIMAGES



CORBIS

## ELE É UMA FERA

Ser confundido com a paisagem é a estratégia do peixe-escorpião para não virar comida e pegar as presas de surpresa. Ele vive entre corais em regiões tropicais e fica imóvel, só esperando que algum peixinho distraído passe em frente à sua bocarra pronta para atacar. E ele ainda tem outro segredo: quem tocar na nadadeira dorsal pode ser atingindo pelo ferrão venenoso de sua nadadeira.

## FANTASIA CAPRICHADA

Sem habilidade para mudar de cor, o caranguejo-decorador constrói sua camuflagem. Ele usa as garras para arrancar pedaços de coral e esponjas das pedras e vai colocando tudo sobre o corpo. Com o tempo fica quase impossível vê-lo no meio da sua fantasia viva. Assim disfarçado, ele aproveita para caçar.

CORBIS

FOTOS: LUCIANO CANDISANI

## TAPETE MÁGICO

O linguado parece um tapete no fundo do mar. Num momento, ele tem a cor de grãos de areia e, logo, se confunde com uma pedra. O peixe muda de cor em poucos segundos ao contrair ou expandir células de sua pele. E tem mais: seu corpo é achatado e ele se deita de lado, pois seus dois olhos ficam do mesmo lado.

# Será que eles pensam?

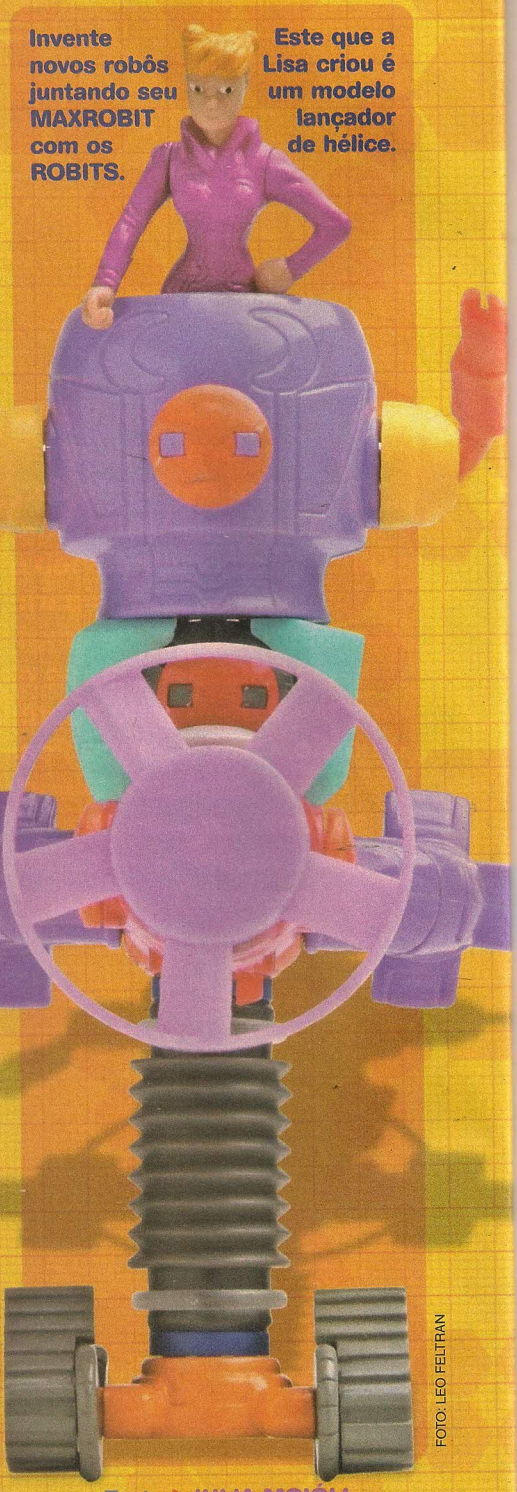
## Entenda melhor como os robôs funcionam e descubra o que é inteligência artificial.

Robôs são capazes de fazer cálculos, explorar o espaço e jogar futebol, mas será que eles têm inteligência? Algumas máquinas são equipadas com um tipo de inteligência programável, que é bem diferente da humana, por isso só conseguem realizar tarefas para as quais foram programadas. Um robô que joga futebol, por exemplo, não faz pesquisas.

Já existem especialistas trabalhando para criar robôs que possam raciocinar e se adaptar a vários desafios. Eles tentam desenvolver o que chamamos de inteligência artificial.

Muitos cientistas acham que, um dia, será possível construir robôs que terão uma inteligência parecida com a nossa e vão tomar decisões, raciocinar e experimentar sensações, como medo ou tristeza. Mas por enquanto isso só existe em livros e filmes.

Para fazer um robô inteligente, a ciência tem de enfrentar um grande desafio: entender como funcionam o cérebro, a inteligência e as emoções humanas, pois ainda não se sabe exatamente como agem os bilhões de células que existem em nosso cérebro.



Invente novos robôs juntando seu MAXROBIT com os ROBITS.

Este que a Lisa criou é um modelo lançador de hélice.

FOTO: LÉO FEITRAN

Há testes com robôs feitos para tentar reproduzir formas de vida mais simples, como insetos.

CORBIS

Para saber mais, entre no site www.RECREIOJUNIOR.com.br

MAX ROBITS RECREIO

Texto ▶ JULIA MOIÓLI

CONSULTORIA: ELENICE LOBO (coordenadora de Tecnologia Educacional do Colégio Santo Américo).

Texto ▸
NELSON ALVES JR.

# INVENTE SEU JOGO

## Brinque de desenhar e salve Kirby.

Pode se preparar para muita diversão com o novo Kirby: Canvas Curse para Nintendo DS. Nessa aventura do personagem bolinha, você comanda tudo com a canetinha do videogame e cria escudos e efeitos rabiscando na tela.

Para que Kirby suba em uma plataforma, por exemplo, basta rabiscar na tela na direção desejada. Quando precisar de mais velocidade, o jogador faz um círculo. Até mesmo os obstáculos são vencidos com desenhos, pois os efeitos de raios laser, pedras e espinhos podem ser evitados com um traço, que funciona como um escudo.

Use a inteligência e a estratégia para ajudar o herói fofinho, porque uma bruxa o transformou numa bola sem pernas ou mãos. Para voltar à sua forma normal, Kirby tem de vencer as sete fases do game, cada uma com três estágios.

Há inimigos por todos os lados. O bacana é que a caneta também serve para derrotá-los. Sempre que um novo adversário surge, o jogador deve tocá-lo para que seja congelado. Além disso, você pode deixar os inimigos tontos e fazer Kirby sugar suas habilidades especiais transformando-se em pedra, fogo e outros elementos.

Quando avistar uma vida extra, faça o traçado certo para Kirby pegá-la.

Muitos itens ficam atrás de pedras. Com um toque da caneta você destrói as rochas.

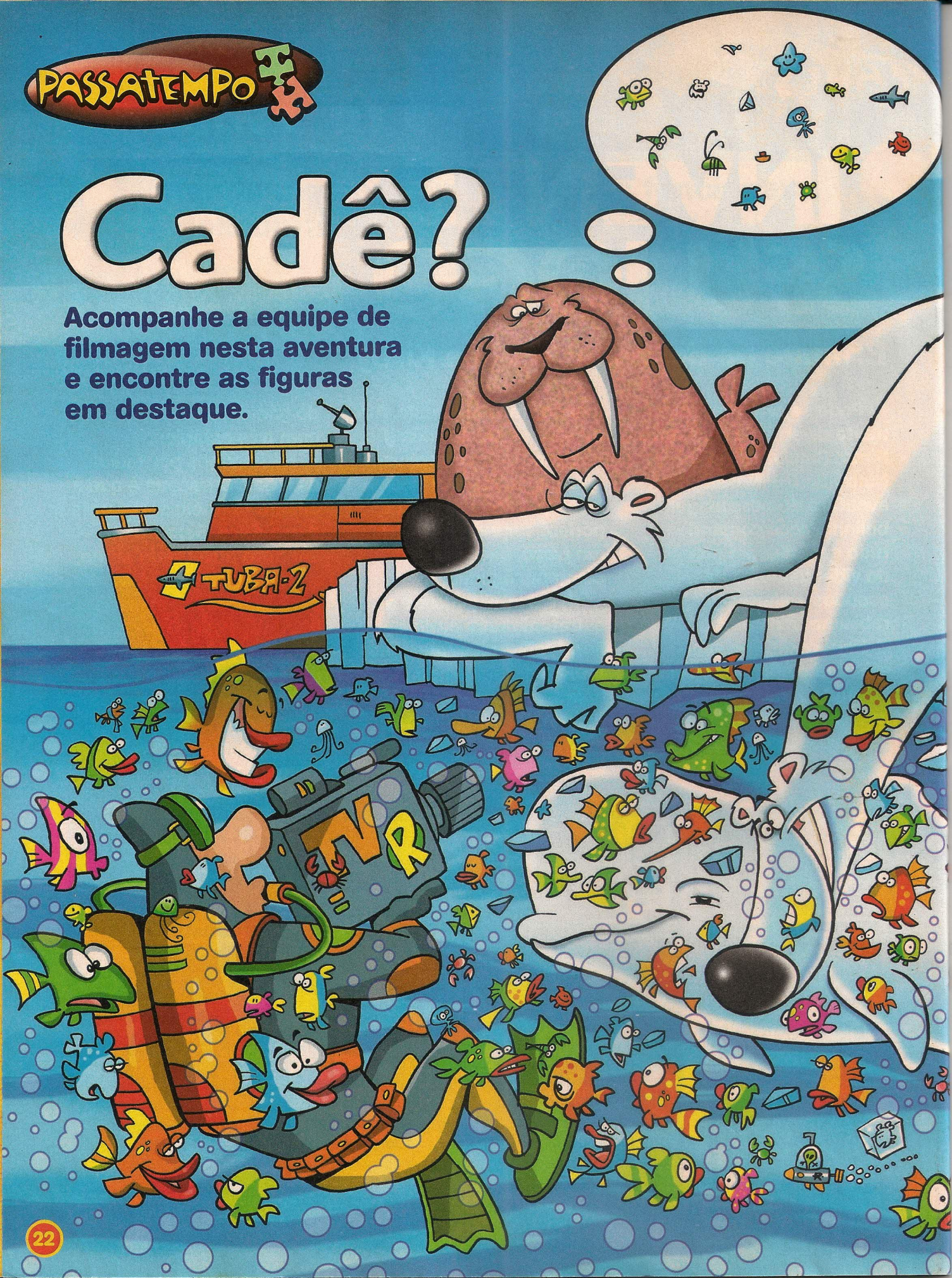
Quando a tela tiver muitos oponentes, toque-os para atordoá-los.

Os riscos funcionam como escudos, protegendo você das explosões.

DIVULGAÇÃO

# Cadê?

**Acompanhe a equipe de filmagem nesta aventura e encontre as figuras em destaque.**



Resposta na página 42.

Ilustrações ▶ SANDER

UM FILME PARA CRIANÇAS, A

Bruno
**GAGLIASSO**
dubla a zebra "Listrado"

Cissa
**GUIMARÃES**
dubla a cabra Franny

# DEU Z

SEUS FÃS SÃO VER

Classificação Indicativa
LIVRE

EM EXIBIÇÃO

ULTOS, GATOS, CACHORROS...

Evandro
**MESQUITA**
dubla o pelicano "Ganso"

João & Matheus
**GORDO NACHTERGAELE**
dublam as moscas Buzz e Scuzz

# EBRA!

RACING STRIPES

CÓPIAS DUBLADAS

ADEIROS ANIMAIS!

OS CINEMAS.

www.imagemfilmes.com.br

Imagem Filmes

# QUAL SERÁ O MAIS GOSTOSO?

**Chame a turma para experimentar e escolher o melhor milk-shake.**

## BISCOITO COM LEITE

**Você vai precisar de:**

- 1/2 xícara de **leite gelado**
- 3 bolas de **sorvete de creme**
- 5 **biscoitos de chocolate**
- **chantilly**

Bata rapidamente o leite com o sorvete e quatro biscoitos quebrados. Coloque no copo, cubra com chantilly e decore com o biscoito restante.

## MAÇÃ

**Você vai precisar de:**

- 2 **maçãs**
- 1/2 xícara de **leite gelado**
- 3 bolas de **sorvete de creme**
- **calda de morango**

Peça a um adulto que corte a maçã e bata os pedaços com leite e sorvete. Decore o copo com a calda, despeje o milk-shake e enfeite com fatias de maçã.

## BANANA

**Você vai precisar de:**

- 1/2 xícara de **leite gelado**
- 1 banana
- 3 bolas de **sorvete de coco**
- **calda de caramelo**
- **confeitos crocantes**

Descasque a banana e corte-a em fatias. Bata a banana com o leite e o sorvete. Decore o copo com a calda de caramelo e enfeite com os confeitos crocantes.

## MORANGO

**Você vai precisar de:**

- 1 e 1/2 xícara de **leite gelado**
- 8 bolas de **sorvete de morango**
- **calda de morango**
- **chantilly**
- **morangos**

Bata o leite com o sorvete rapidamente. Decore o copo com a calda de morango, despeje o milk-shake e decore com chantilly, morangos e calda.

## LARANJA

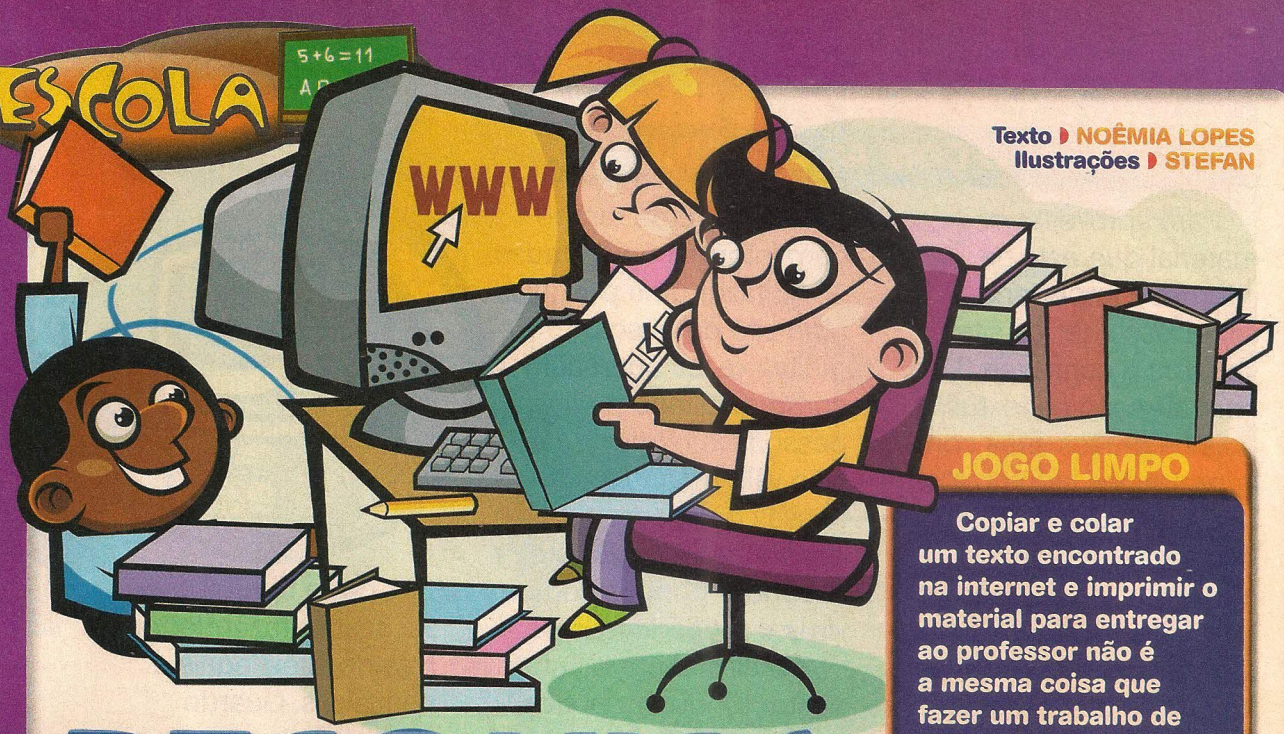
**Você vai precisar de:**

- 2 xícaras de **suco de laranja**
- 2 copos de **iogurte natural** gelado
- 3 colheres de **mel**
- 1 **rodela de laranja**

Bata todos os ingredientes. Decore o copo com mel e despeje a mistura. Enfeite com uma rodela de laranja e folhas de hortelã.

FOTOS LEO FELTRAN

Texto ▸ NOÊMIA LOPES
Ilustrações ▸ STEFAN




# PESQUISA VIRTUAL

## Saiba como a internet pode ajudá-lo na escola.

A internet é um instrumento legal para jogar, conversar e também para estudar. Além de consultar livros e revistas pela web, você pode conferir sites que dão uma mãozinha nas tarefas e pesquisas da escola.

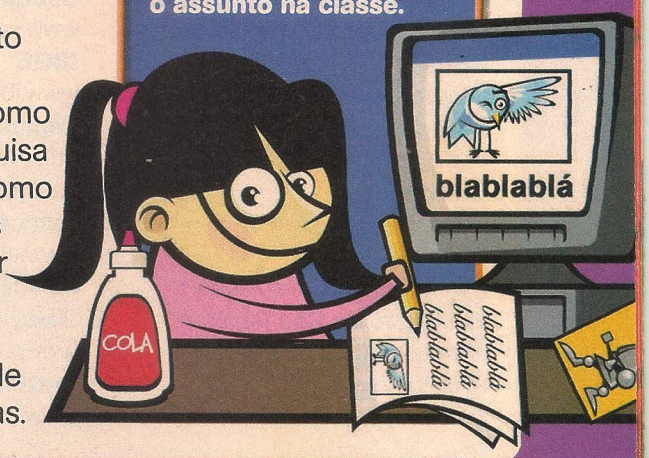
A pesquisa virtual funciona mais ou menos como numa enciclopédia. Ou seja, você precisa saber bem o que quer achar para não se perder na procura. A diferença é que na internet cabe mais coisa do que em qualquer outro lugar e é possível ler sobre história, artes, geografia, português, matemática e ciências com apenas alguns cliques no mouse. Ela tem ainda gráficos, sons e animações.

Dá para usar os recursos da rede tanto para tirar uma dúvida nas lições de casa como para fazer uma pesquisa completa. E, assim como você procura os sites mais legais para fazer suas tarefas, seus professores também navegam em busca de assuntos para as aulas.

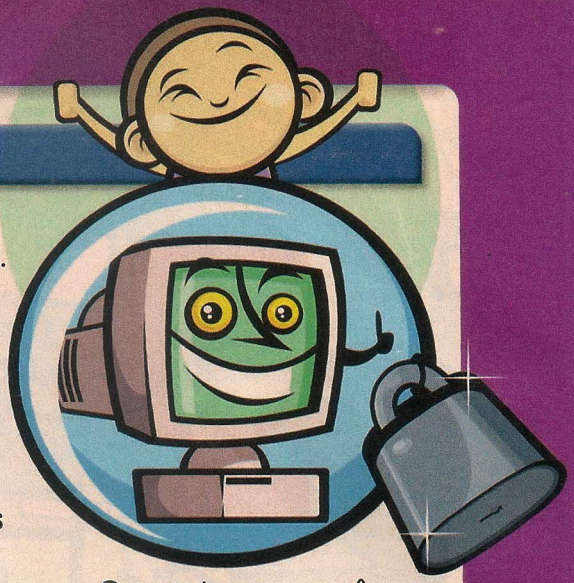
### JOGO LIMPO

**Copiar e colar um texto encontrado na internet e imprimir o material para entregar ao professor não é a mesma coisa que fazer um trabalho de pesquisa. Se fizer isso, você corre o risco de levar uma nota baixa, pois seu professor certamente vai perceber. Além disso, há outro perigo ainda maior: você não aprender nada com a pesquisa.**

**Para fazer um trabalho escolar é preciso reunir informações de vários lugares diferentes para entender o assunto e depois criar seu próprio texto. Assim você vai aprender de verdade e poderá acompanhar as aulas e conversar sobre o assunto na classe.**



## CUIDADO COM AS ARMADILHAS



Para aproveitar o material que está na internet é importante saber escolher os sites seguros e confiáveis. Leia com atenção os textos, pois há muitos sites com informações incompletas.

Sites do governo, universidades, jornais, empresas, enciclopédias e revistas são feitos por profissionais. As próprias empresas que prestam o serviço de acesso à internet costumam ter links com conteúdo preparado com cuidado.

É importante dar preferência a essas páginas porque assim você não perde tempo com informações erradas.

Ao fazer uma pesquisa num site de busca, muitas vezes aparecem como resultado páginas pessoais e blogs. Não vale a pena entrar nessas páginas, pois sites desconhecidos podem esconder perigos como vírus e propagandas.

Confirme informações pesquisando em outros links, em livros e revistas. Afinal, um texto errado vai comprometer o resultado do seu trabalho. Na dúvida, é sempre bom conversar com seus professores.

Com o tempo, você vai acabar fazendo uma lista de sites legais e confiáveis. Guarde os mais importantes na sua pasta de "Favoritos" do navegador de internet, organizados por assunto, desse jeito vai ser bem mais fácil fazer sua próxima tarefa escolar.

### DICAS ESPERTAS

- **Mantenha um programa antivírus atualizado em seu computador.**
- **Não baixe arquivos de sites desconhecidos para seu computador.**
- **Em alguns sites, é preciso pagar para fazer pesquisas. Se tiver interesse em assinar um deles, consulte seus pais e, se eles concordarem, peça que façam o cadastro completo no site escolhido.**
- **Nunca forneça número de cartão de crédito de seus pais ou mesmo seu número de telefone.**

CONSULTORIA: professor JOSÉ ARMANDO VALENTE (especialista em informática na educação da Unicamp, chefe do departamento de Multimeios, Mídia e Comunicação e pesquisador do Núcleo de Informática Aplicada à Educação).

## LINKS LEGAIS

**CONFIRA ENDEREÇOS ÚTEIS PARA SUAS PESQUISAS:**

**RECREIO**
www.recreionline.com.br

**Aprendiz**
http://aprendiz.uol.com.br

**Canal Kids**
www.canalkids.com.br

**Eco Kids**
www1.uol.com.br/ecokids

**Zoológico de São Paulo**
www.zoologico.sp.gov.br/

**Projeto Biosfera**
www.projetobiosfera.com.br

**Saúde Animal**
www.saudeanimal.com.br

**IBGE**
www.ibge.gov.br.

**Língua Portuguesa**
http://educaterra.terra.com.br/sualingua

**Estação Ciência**
www.eciencia.usp.br/site_2005/default.html

**Cálculos**
www.webcalc.com.br

**Astronomia**
www.solarviews.com/portug

**PÁGINAS EM INGLÊS**

**Livro dos recordes**
www.guinnessworldrecords.com

**Calendário multicultural**
www.kidlink.org/KIDPROJ/MCC

**Nasa**
http://kids.msfc.nasa.gov

**Smithsonian Institute**
www.smithsonianeducation.org/students/

**Yahooligans (site de busca)**
http://yahooligans.yahoo.com

**Temas escolares**
www.aolatschool.com

Disney MULAN

# BOA IDÉIA!

É ÉPOCA DE ARAR O CAMPO E VENDER A COLHEITA, MAS MULAN ACHA TEMPO PARA CONSERTAR UM MURO...

SABE, KHAN, CADA PEDRA TEM QUE SE ENCAIXAR DIREITINHO NA OUTRA.

© DISNEY

JÁ SEI! VEJA, O MILAGRE DA ALAVANCA!

FOOORÇA!

ARRÁ! VENHA, KHAN! AGORA VAMOS LEVAR NOSSA COLHEITA ATÉ O MERCADO.

MULAN SE APROXIMA DA GRANDE MURALHA.

BOM DIA! POR QUE ESTÁ USANDO O UNIFORME DE GALA? HOJE É UM DIA ESPECIAL?
É, SIM! O GOVERNADOR ESTÁ VISITANDO TODA A NOSSA REGIÃO!

BEM, ENTÃO POR QUE NÃO PEDIMOS PRA ELE MANDAR ARRUMAR A MURALHA?
JÁ FALOU DEMAIS! CIRCULANDO!

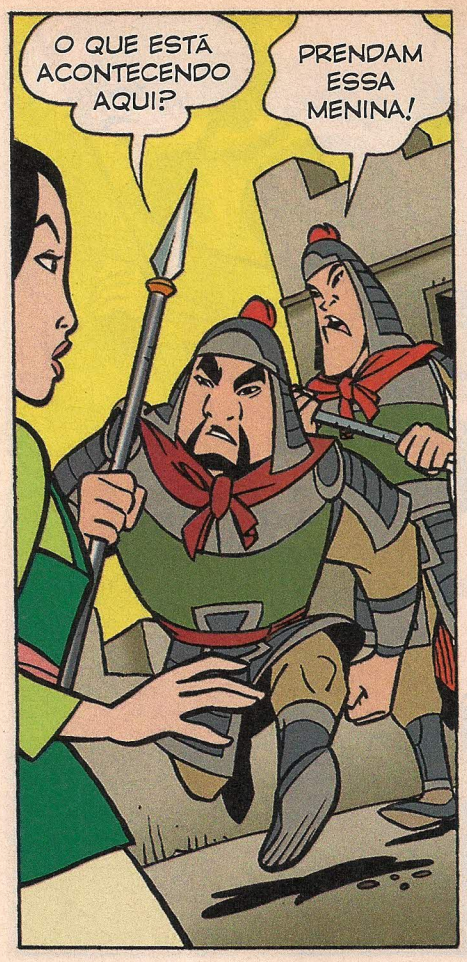
MAS VENHA VER VOCÊ MESMO SE A MURALHA NÃO PRECISA DE CONSERTO!
VÁ EMBORA! NÃO QUERO NENHUMA GAROTA MIMADA ME PERTURBANDO.

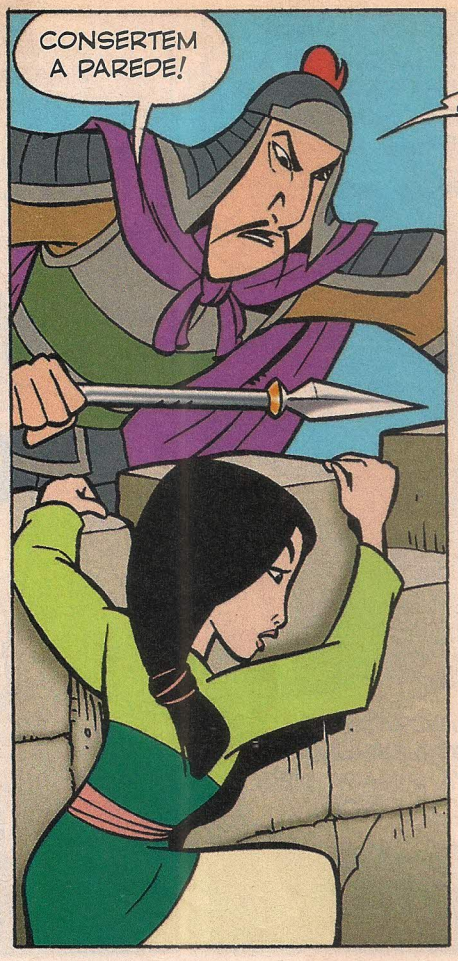
GAROTA MIMADA? ORA, SEU...

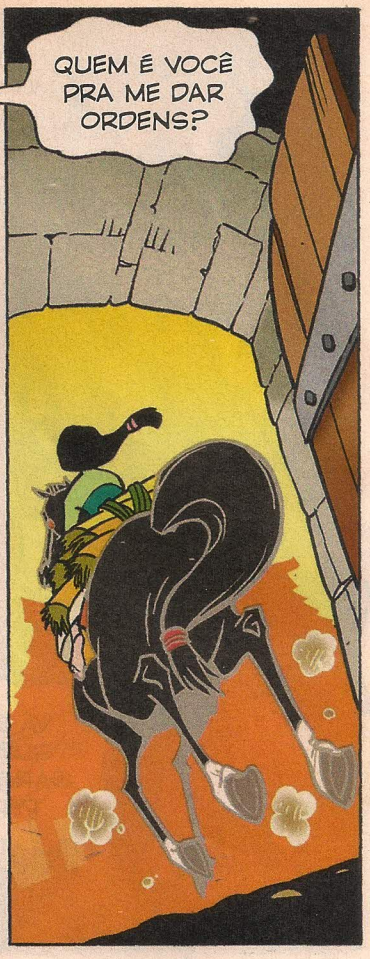
OLHE, ESTOU DIZENDO QUE A MURALHA PODE CAIR NA CABEÇA DO GOVERNADOR!
E O QUE VOCÊ SABE SOBRE CONSTRUÇÃO? SUMA DAQUI ANTES QUE EU PRENDA VOCÊ!

POIS EU SEI TUDO SOBRE MUROS! ACABEI DE ARRUMAR UM!

VOCÊ JÁ CONSERTOU UMA PAREDE, AROU O CAMPO OU LEVANTOU UM ESTÁBULO? POIS EU JÁ... E ESTOU FALANDO QUE ESTA MURALHA PRECISA DE REPAROS!

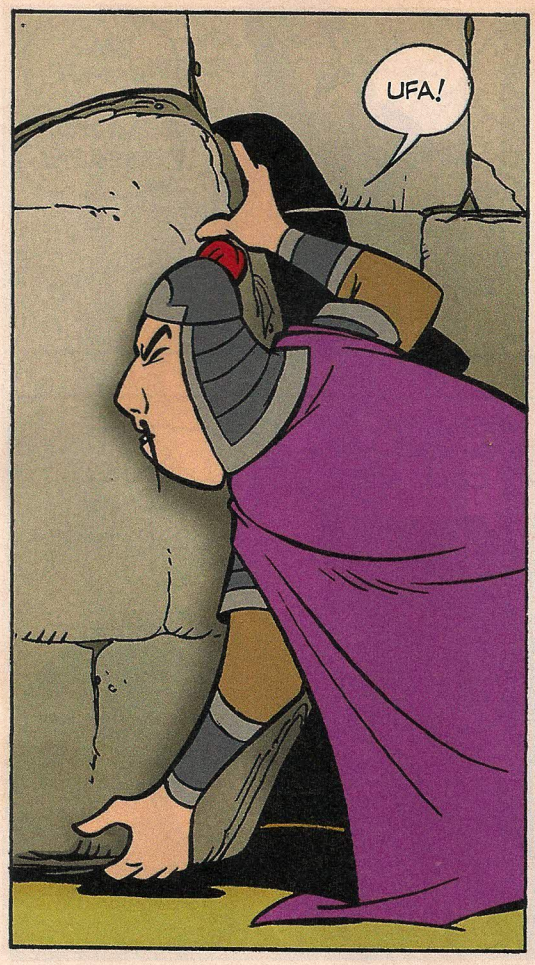

O QUE ESTÁ ACONTECENDO AQUI?
PRENDAM ESSA MENINA!


CONSERTEM A PAREDE!


QUEM É VOCÊ PRA ME DAR ORDENS?

HUM...

NÃO POSSO ACREDITAR! A DANADA TINHA RAZÃO! SEM ESTA PEDRA, A PAREDE CORRE O RISCO DE DESPENCAR!


UFA!

EU POSSO AJUDAR!
VOCÊ DE NOVO?

NÃO SEJA BOBO! ELA É MUITO PESADA!
NÃO ME ABORREÇA, MENINA!

O GOVERNADOR VEM AÍ!
VOLTE AO SEU POSTO!

QUER MESMO ME AJUDAR?
VAI ACEITAR AJUDA DE UMA GAROTA?

DESCULPE! FUI TREINADO PRA SER ASSIM!
TUDO BEM!

VAMOS ENCAIXÁ-LA NO LUGAR CERTO?
MAS COMO? ELA É MUITO PESADA!

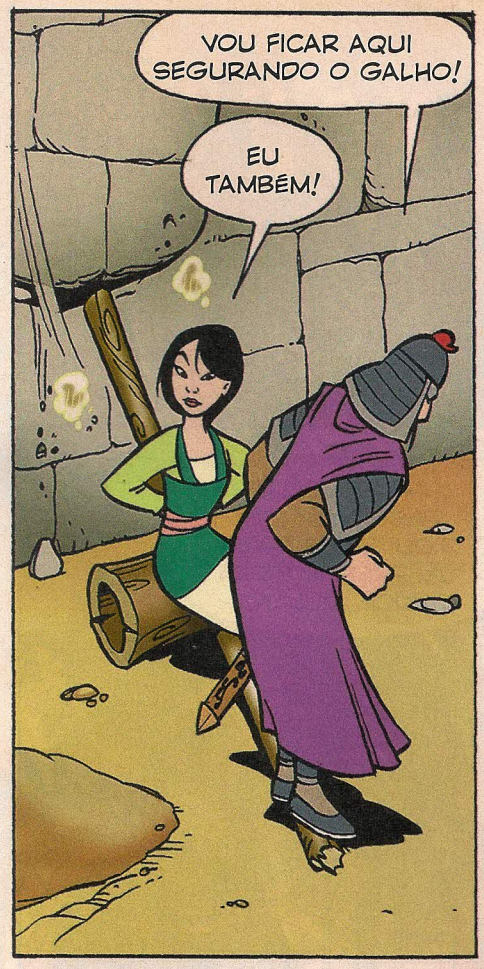
BOBAGEM! BUSQUE O GALHO MAIS FORTE QUE VOCÊ ENCONTRAR! AH, E UM TOCO TAMBÉM!
NÃO RECEBO ORDENS DE UMA MENINA!

EU MESMA IRIA, SE FOSSE TÃO GRANDE E FORTE COMO VOCÊ!
VOLTO NUM INSTANTE!

ÓTIMO! PONHA O TOCO BEM AQUI!

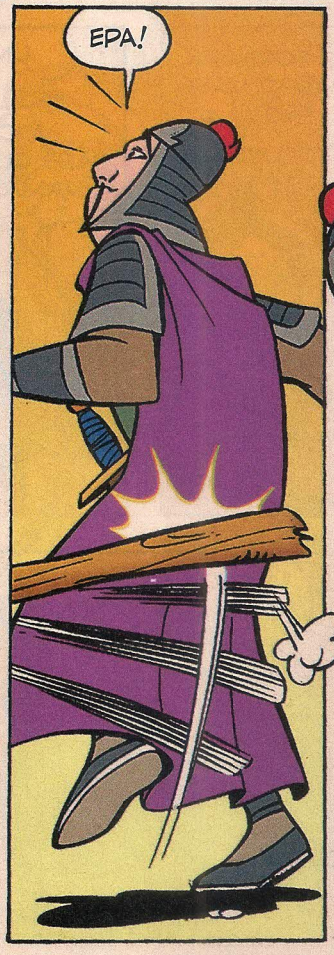
SE EMPURRARMOS O GALHO JUNTOS, A PEDRA VAI SE ENCAIXAR NA PAREDE!
VOCÊ É BEM ESPERTINHA, HEIN?

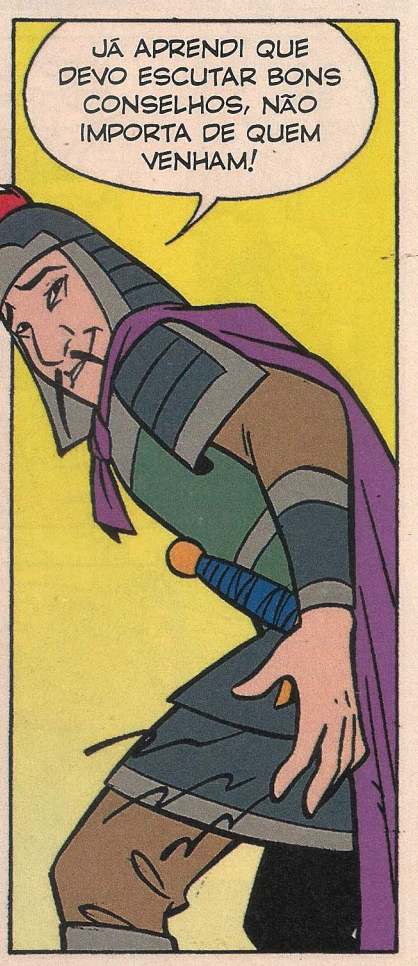
EI! O GOVERNADOR JÁ ESTÁ CHEGANDO!
RÁPIDO! OU NÃO VAI DAR TEMPO!


VOU FICAR AQUI SEGURANDO O GALHO!
EU TAMBÉM!

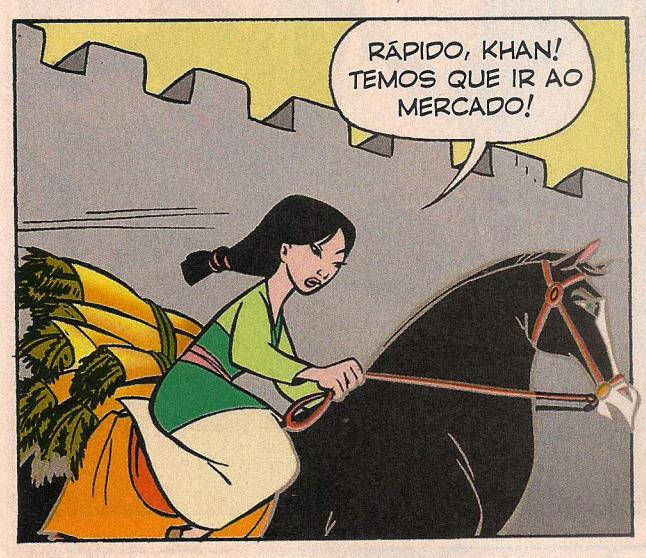
TUDO PARECE EM ORDEM, SOLDADO! PROSSIGA!

VOCÊ SALVOU O MEU PESCOÇO! OBRIGADO!
DE NADA!


EPA!


JÁ APRENDI QUE DEVO ESCUTAR BONS CONSELHOS, NÃO IMPORTA DE QUEM VENHAM!

DEPOIS...
O ASSISTENTE DO GOVERNADOR VIU O TRABALHO QUE VOCÊ FEZ NA MURALHA!
E ELE PROMOVEU NÓS TRÊS!


RÁPIDO, KHAN! TEMOS QUE IR AO MERCADO!

DE VOLTA À FAZENDA...
UNS SOLDADOS PASSARAM POR AQUI E DEIXARAM UM PRESENTE PRA VOCÊ, MULAN!

O QUE SERÁ AQUILO?
ALGO QUE TORNARÁ SEU TRABALHO MAIS FÁCIL.

UM ARADO NOVO? JUSTAMENTE DO QUE PRECISÁVAMOS!
VOCÊ SABE QUEM O MANDOU?
SIM! FOI UM AMIGO QUE AJUDEI!

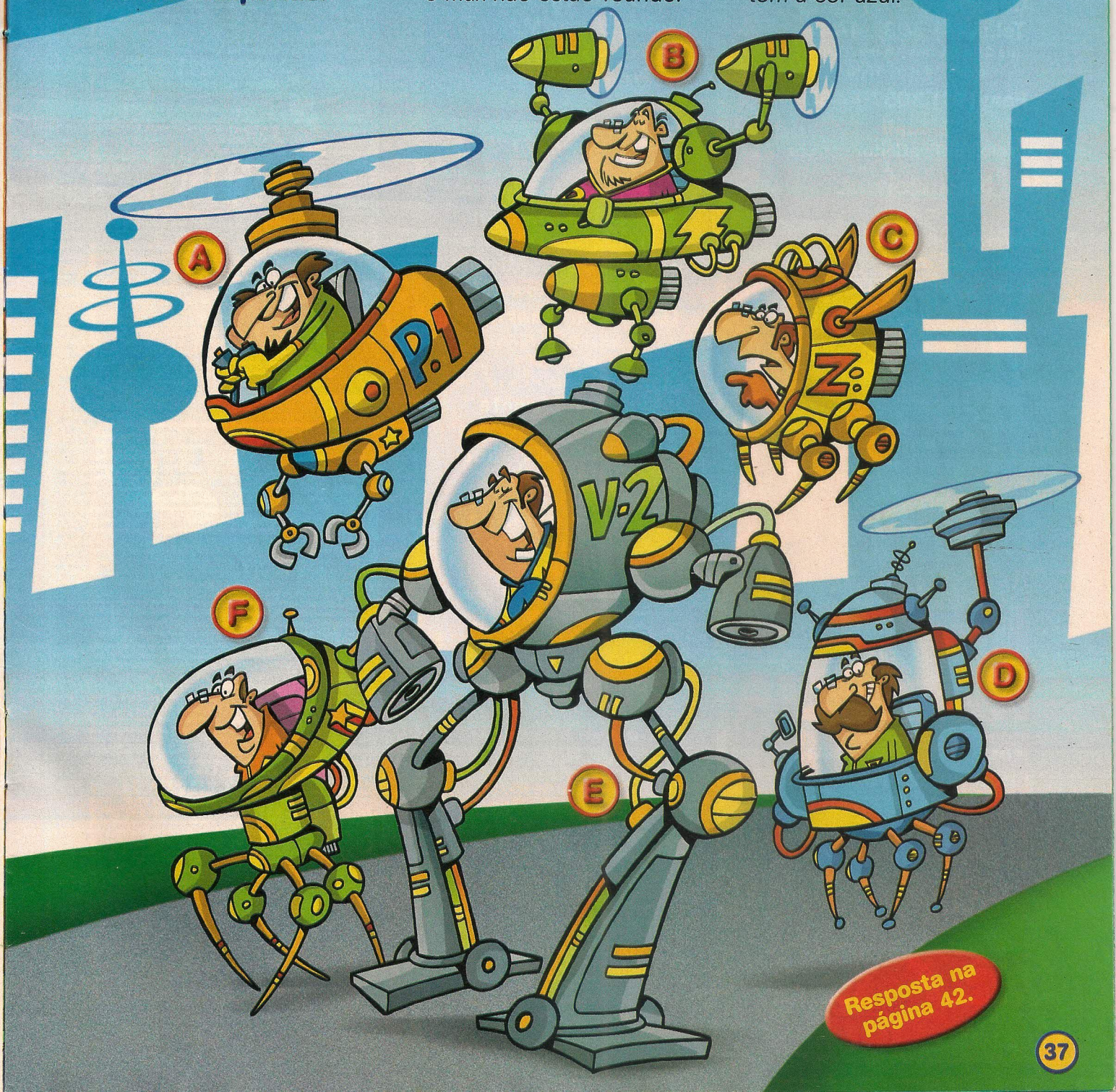
VAMOS LÁ, KHAN! ESTE ARADO NOVO É ÓTIMO!
FIM

Ilustração ▸ SANDER

# ENIGMA

**Confira as pistas para descobrir o nome dos inventores destas máquinas.**

- Tem uma letra pintada nas máquinas de Max, Nagah e Albert.
- As máquinas de Rupert e Max não estão voando.
- A cor verde aparece na máquina de Zaduk e a azul não aparece na de Nagah.
- A máquina de Zaka tem a cor azul.




Resposta na página 42.

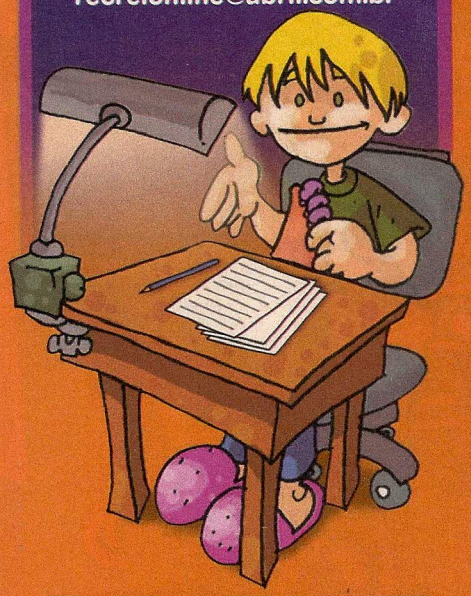
**Participe mandando a sua piada para:**

**Revista RECREIO**
**Seção Piadinhas**
Av. das Nações Unidas, 7221
8º andar · São Paulo – SP
CEP 05425-902
recreio.abril@atleitor.com.br

## Entre em contato com a gente:

**Atendimento ao leitor**
**Tel.: (11) 3037-4447**
(de 2ª a 6ª, das 10 h às 12 h e das 14 h às 16 h)
**Fax: (11) 3037-4468**
**E-mail**
recreio.abril@atleitor.com.br

**Na internet**
**Site**
www.recreionline.com.br
**E-mail**
recreionline@abril.com.br




**Faça sua assinatura e não perca nenhuma edição da RECREIO**

59TZ

**Ligue para:**
**Grande São Paulo**
**3347-2121**

**Demais localidades**
**0800-701-2828**


# Piadinhas

O que uma mão disse para a outra quando o show acabou?
**Pare de me bater!**
Maria Victória, 10 anos
Por e-mail

O professor pergunta para Joãozinho:
– O que você sabe sobre o mar Morto?
**– Nada, professor. Nem sabia que ele estava doente.**
Vinícius Marangon
Por e-mail

O cientista entrou em um castelo e beijou o Frankstein. Qual é o nome do cientista?
**Beija-me, Frank (Benjamin Franklin).**
Gabriel G. R. Silva
Por e-mail

Qual é o parente que some no inverno e aparece no verão?
**O til (tio).**

Como é o nome da cozinheira baiana?
**Sara Patel.**
Thatiana R. Balada, 11 anos
Uberaba – MG

O que a begônia falou para a avenca?
**– Ah! Vencá...**
E o que a avenca respondeu?
**– Vou, não. Tô com begonha.**
Catarina V. Araújo, 10 anos
Brasília – DF

Qual a fruta que é exemplo de solidariedade?
**O mamão, porque um mamão lava a outra.**
Rafael Ramon Salles
Curitiba – PR


**EDITORA Abril**

**Fundador:** VICTOR CIVITA (1907-1990)

**Editor:** Roberto Civita
**Conselho Editorial:** Roberto Civita (Presidente), Thomaz Souto Corrêa (Vice-Presidente), José Roberto Guzzo, Maurizio Mauro

**Presidente Executivo:** Maurizio Mauro

**Diretor Secretário Editorial e de Relações Institucionais:** Sidnei Basile
**Vice-Presidente Comercial:** Deborah Wright

**Diretor-Geral:** Jairo Mendes Leal
**Diretor Superintendente:** Luiz Felipe D'Avilla
**Diretor de Núcleo:** René Agostinho

**RECREIO**

**Diretora de Redação:** Gisleine Carvalho
**Diretora de Arte:** Maria do Carmo Tyla
**Editora Especial:** Mônica Pina
**Editores:** Cláudio Fragata e Cristiane Yamazato
**Repórteres:** Julia Moióli e Noêmia Lopes
**Editora de Arte:** Elaine Ianicelli
**Designers:** Andrea Naliato e Rogério Maroja
**Estagiária:** Anne Sartor Palm (arte)
**Atendimento ao Leitor:** Karin Bernardo
**Coordenadora Administrativa:** Cristiane Pereira
**Consultoras Pedagógicas:** Lidia Izecson de Carvalho e Marta Wolak Grosbaun
**Colaboraram Nesta Edição:** Anderson Faria e Fabio Bertolozzi (arte), Nelson Alves Jr. (texto) e Eduardo Peráscio (revisão)
www.recreionline.com.br

**Apoio Editorial:** Beatriz de Cássia Mendes, Carlos Grassetti **Serviços Editoriais:** Wagner Barreira **Depto. de Documentação e Abril Press:** Grace de Souza **Correspondente Internacional:** Ruth de Aquino

**PUBLICIDADE CENTRALIZADA Diretores:** Mariane Ortiz, Sandra Sampaio, Sérgio R. Amaral **Executivos de Negócio:** Eliane Pinho, Leticia Di Lallo, Maria Luiza Marot, Marcelo Cavalheiro, Marcelo Dória, Nilo Bastos, Pedro Bonaldi, Robson Monte, Rodrigo Toledo, Sueli Cozza, Vlamir Aderaldo, Wlamir Gonçalves **PUBLICIDADE REGIONAL Diretor:** Jacques B. Ricardo **PUBLICIDADE RIO DE JANEIRO Diretor:** Paulo Renato Simões **PUBLICIDADE UN CULTURA JOVEM Gerente de Publicidade:** Fernando Sabadin **Executivos de Negócio:** Analucia Bertola, João Eduardo Dias, Luiz Carlos Rossi, Luis Fernando Lopes **Gerente de Classificados:** Marco Bulara **MARKETING E CIRCULAÇÃO Gerente de Marketing:** Valeska Scartezini **Consultor de Negócios:** Tiago Afonso **Assistente de Marketing:** Eduardo Dias **Gerente de Circulação Avulsas:** Francisco Anselmo **Gerente de Circulação Assinaturas:** Bárbara Miklasevicius **PLANEJAMENTO, CONTROLE E OPERAÇÕES Diretor:** Auro Iasi **Gerente:** André Vasconcelos **Processos:** Roberto Faccio, Jessica Ramires **ASSINATURAS Diretora de Operações de Atendimento ao Consumidor:** Ana Dávalos **Diretor de Vendas:** Fernando Costa

**Em São Paulo: Redação e Correspondência:** Av. das Nações Unidas, 7221, 8º andar, Pinheiros, CEP 05425-902, tel. (11) 3037-2000, fax (11) 3037-5396 **Publicidade São Paulo** www.publiabril.com.br, **Classificados** tel. 0800-7012066, Grande São Paulo tel. 3037-2700 **ESCRITÓRIOS E REPRESENTANTES DE PUBLICIDADE NO BRASIL: Central-SP** tel. (11) 3037-6564 **Bauru** Gnottos Mídia Representações Comerciais, tel. (14) 3227-0378, e-mail: gnottos@uol.com.br **Belo Horizonte** tel. (31) 3282-0630, fax (31) 3282-0632 **Blumenau** M. Marchi Representações, tel. (47) 329-3820, fax (47) 329-6191 **Brasília** Escritório: tels. (61) 3315-7554/55/56/57, fax (61) 3315-7558; Representante: Carvalhaw Marketing Ltda., tels (61) 3426-7342/223-0736/225-2946/223-7778, fax (61) 3321-1943, e-mail: starmkt@uol.com.br **Campinas** CZ Press Com. e Representações, telefax (19) 3233-7175, e-mail: czpress@czpress.com.br **Cuiabá** Fênix Propaganda Ltda., tels. (65) 9235-7446/9602-3419, e-mail: lucianooliveir@uol.com.br **Curitiba** Escritório: tel. (41) 3250-8000/8030/8040/8050/8080, fax (41) 3252-7110; Representante: Via Mídia Projetos Editoriais Mkt. e Repres. Ltda., telefax (41) 3234-1224, e-mail: viamidia@viamidiapr.com.br **Florianópolis** Comercial Via Lagoa, Lagoa da Conceição, tel. (48) 232-1617, fax (48) 232-1782, e-mail: interacao@brturbo.com **Fortaleza** Midiasolution Repres. e Negoc. em Meios de Comunicação, telefax (85) 3264-3939, e-mail: midiasolution@midiasolution.net **Goiânia** Middle West Representações Ltda., tels. (62) 215-5158, fax (62) 215-9007, e-mail: publicidade@middlewest.com.br **Joinville** Via Mídia Projetos Editoriais Mkt. e Repres. Ltda., telefax (47) 433-2725, e-mail: viamidiajoinvillle@viamidiapr.com.br **Manaus** Paper Comunicações, telefax (92) 3233-1892/6656, e-mail: paper@internext.com.br **Maringá** Atitude de Comunicação e Representação, telefax (44) 3028-6969, e-mail: m.atitude@uol.com.br **Porto Alegre** Escritório: tel. (51) 3327-2850, fax (51) 3227-2855; Representante: Print Sul Veículos de Comunicação Ltda., telefax (51) 3328-1344/3823/4954, e-mail: ricardo@printsul.com.br ; Multimeios Representações Comerciais, tel.(51) 3328-1271, e-mail: multimeios repco@uol.com.br **Recife** MultiRevistas Publicidade Ltda., telefax (81) 3327-1597, e-mail: multirevistas@uol.com.br **Ribeirão Preto** tel. (16) 3964-5516, fax (16) 632-0660, e-mail: achrisostomo@abril.com.br **Rio de Janeiro** pabx: (21) 2546-8282, fax (21) 2546-8253 **Salvador** AGMN Consultoria Public. e Representação, tel. (71) 3341-4992/1765/9824/9827, fax: (71) 3341-4996, e-mail: abrilagm@uol.com.br **Vitória** ZMR - Zambra Marketing Representações, tel. (27) 3315-6952, e-mail: samuelzambrano@intervip.com.br

**PUBLICAÇÕES DA EDITORA ABRIL: Veja:** Veja, Veja São Paulo, Veja Rio, Vejas Regionais **Negócios:** Exame, Você S/A **Consumo/Comportamento: Núcleo Consumo:** Boa Forma, Elle, Estilo, Manequim **Núcleo Comportamento:** Claudia, Nova **Núcleo Bem-Estar:** Bons Fluidos, Saúde!, Vida Simples **Turismo/Tecnologia: Núcleo Turismo:** Guias Quatro Rodas, National Geographic, Viagem e Turismo **Núcleo Homem:** Placar, Playboy, Quatro Rodas, Vip **Núcleo Tecnologia:** Info, Info Canal e Info Corporate **Cultura/Jovem: Núcleo Jovem:** Bizz, Capricho, Flashback, Mundo Estranho, Superinteressante, Supersurf **Núcleo Infantil:** Atividades, Disney, Recreio **Núcleo Cultura:** Almanaque Abril, Guia do Estudante, Aventuras na História **Casa/Semanais: Núcleo Casa e Construção:** Arquitetura e Construção, Casa Claudia, Claudia Cozinha **Núcleo Celebridades:** Contigo! **Núcleo Semanais:** Ana Maria, Faça e Venda, Minha Novela, Tititi, Viva! Mais **Fundação Victor Civita:** Nova Escola

**RECREIO** (ISSN 1517-7467), ano 6, nº 287, é uma publicação semanal da Editora Abril S.A. **Assinatura:** Sua satisfação é a sua garantia. **Edições anteriores:** Venda exclusiva em bancas, pelo preço da última edição em banca. Solicite ao seu jornaleiro. Distribuída em todo o país pela Dinap S.A. Distribuidora Nacional de Publicações, São Paulo. **RECREIO** não admite publicidade redacional. Código DINAP - **12788/1.**

**Serviço ao Assinante: Grande São Paulo: 5087-2112**
**Demais localidades: 0800-704-2112 www.abrilsac.com**
**Para assinar: Grande São Paulo: 3347-2121**
**Demais localidades: 0800-701-2828 www.assineabril.com.br**
**IMPRESSA NA DIVISÃO GRÁFICA DA EDITORA ABRIL S.A.**
Av. das Nações Unidas, 7221, 8º andar, Pinheiros, CEP 05425-902, São Paulo, SP

IVC | FIPP | ANER www.aner.org.br

**Abril**

**Presidente do Conselho de Administração:** Roberto Civita
**Presidente Executivo:** Maurizio Mauro
**Vice-Presidentes:** Deborah Wright, Emílio Carazzai, José Wilson Armani Paschoal, Valter Pasquini
www.abril.com.br

# JOGO DOS SETE ERROS

Ilustração ▶ ALEXANDER

Resposta na página 42.

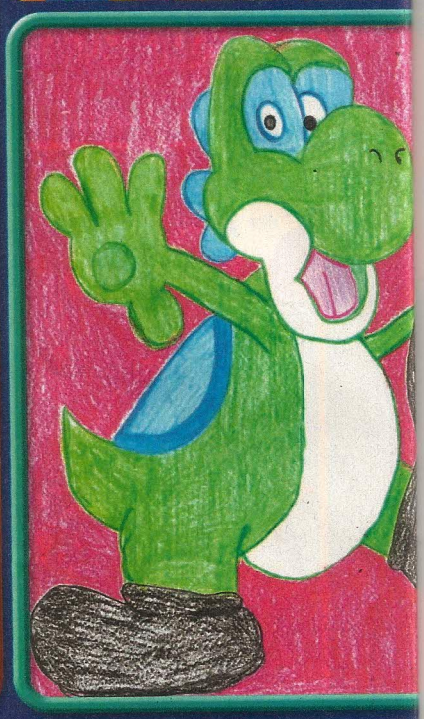
# CORREIO @

**ESCREVA PARA A GENTE:**

**Revista RECREIO**
Av. das Nações Unidas, 7221
• 8º andar
São Paulo • SP
CEP 05425-902

**E-mail:**
recreio.abril@atleitor.com.br

O Thiago de Araújo gosta de ler a seção *Curiosidades*.
SANTO ANDRÉ – SP



Gostaria de ler sobre os diferentes tipos de felinos que existem.
MARIANA RIOS, 10 ANOS
SÃO LUÍS – MA

Olá, pessoal! Eu sempre me divirto fazendo os testes da revista e quero dar uma sugestão que acho bem legal: que tal publicarem uma reportagem sobre ETs?
MARCEL CANCIAN, 9 ANOS
TIETÊ – SP

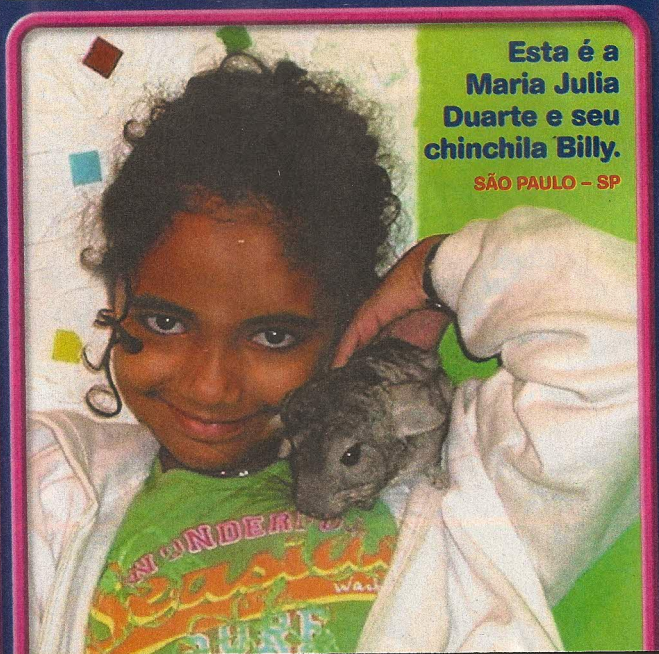
Nova mensagem
Enviar
Para: recreio.abril@atleitor.com.br

Oi, turma! Gostaria de ler uma reportagem completa com a Turma do Bairro.
**Yan Alitolip Souza de Almeida, 9 anos**
BELO HORIZONTE – MG

Olá! Adoro os testes da RECREIO e gostei muito da matéria sobre tubarões.
**Mariah da Fonseca Gonçalves, 9 anos**
RIO GRANDE – RS

Curto muito a revista e o site. Gostaria que vocês falassem sobre ursos.
**Lígia Hallal Rezende**

A Gabriele Prado diz que adora desenhar e jogar videogame.
SANTA BÁRBARA D'OESTE – SP



Esta é a Maria Julia Duarte e seu chinchila Billy.
SÃO PAULO – SP

Este é o Bob do Maurício de Oliveira, de 9 anos.
SÃO PAULO – SP

O Murilo Vieira da Silva quer saber mais sobre os dinos.
RIO RUFINO – SC

Adoro desvendar o *Cadê?* e conferir as dicas de games!
**LUCAS DIAS**
VOLTA REDONDA – RJ

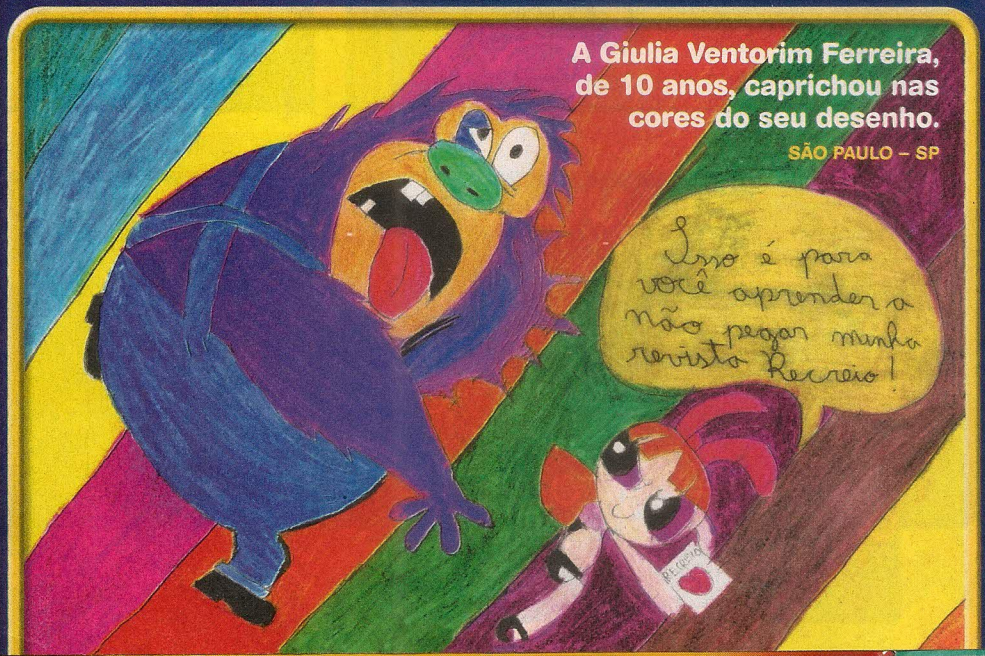
O Estevan Salvador Sanches, de 11 anos, quer ler sobre a história do cinema.
SÃO CAETANO DO SUL – SP

Acho a RECREIO legal porque ensina várias coisas e tem robôs!
**BEATRIZ BATISTA, 10 ANOS**
CAMPINA GRANDE – PB

O Allan Duarte gosta de conferir as seções *Bichos* e *Espaço*.
SÃO PAULO – SP

Este é o desenho do Leonardo Ferreira Correia.
ARACAJU – SE

Olá, RECREIO! Gosto muito das curiosidades, dos games e da seção *Bichos*. Curto as reportagens sobre tubarões e gostaria de ler ainda mais sobre eles.
**JOSÉ IRINEU**
TIMBURI – SP




A Giulia Ventorim Ferreira, de 10 anos, caprichou nas cores do seu desenho.
SÃO PAULO – SP

# tirinhas!

## Anabel

© Lancast

por **Lancast**

## Animatiras

© Editora Abril S.A.

por **Jean Galvão**

## Mamãe Ganso

© 2002 United Features Synd./Interc. Press

por **Mike Peters**

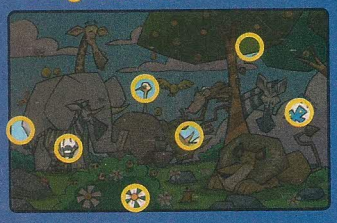
## SOLUÇÃO DOS PASSATEMPOS

**Páginas 22 e 23**

**Página 37**

- A ▸ ALBERT
- B ▸ ZADUK
- C ▸ NAGAH
- D ▸ ZAKA
- E ▸ MAX
- F ▸ RUPERT

**Página 39**



MINI SCHIN
CARTOON NETWORK
Promoção Mini Schin invade seu quarto.
Divertido até a última gota.
ON IT
POWER PUFF girls
SAVE THE PUFF
Concorra a um quarto com TV, computador e decoração com produtos dos personagens do Cartoon Network.
Junte 6 rótulos de refrigerantes Mini Schin e responda: Qual o refrigerante que invade o seu quarto?
Envie as cartas com os rótulos para a caixa postal 21011, CEP 04556-970, identificando do lado de fora do envelope: menina ou menino. Confira o regulamento no site: www.minischin.com.br
DEXTER'S LABORATORY
COURAGE THE COWARDLY DOG
THE POWERPUFF GIRLS
JOHNNY BRAVO
CARTOON NETWORK
CartoonNetwork.com.br
SCHINCARIOL
www.minischin.com.br
TM & © Cartoon Network. (s05)
C.A. CAIXA Nº 6-0282/2005

Instituto Ronald McDonald
Adquirindo este produto, você estará ajudando a aumentar o índice de cura do câncer infanto-juvenil.
FurReal friends
4 filhotes lindos e fofos para as menininhas. Adote o seu!
As meninas vão adorar cuidar. Os meninos não vão deixar escapar.
mclanche feliz
Fofuras e Aventuras
4 braceletes duplos de espionagem para os garotões.
ACTION MAN X MISSIONS
amo muito tudo isso